电脑应用和娱乐的第一选择 总第111期

大众软件

2001 22

Popsoft

WWW.POPSOFT.

石器时代2.0 家族开拓史

我的石器我的家，团结才会力量大

■ 实用软件
Norton Utilities 2002使用指南

■ 硬件评析
nVIDIA新“三维元素”——钛系列评析

■ 网络时代
ADSL Modem选购指南

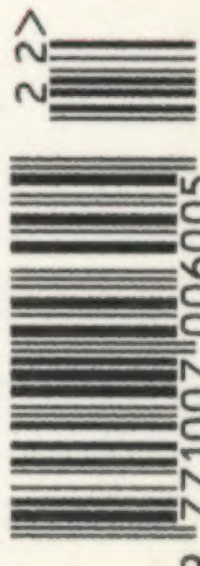
■ 专题企划
Max Payne图像引擎解析

■ 游戏赏析
仙狐奇缘前传——水火金雷

■ 攻略指引
新神雕侠侣贰

■ 专题综述
发自沈阳的特别关注

零售价：￥6.50元





本刊记者：司马平安

COMDEX/China 2002

日前，COMDEX/China 2002（第6届世界计算机博览会暨第23届中国计算机产品北京展览交易会）新闻发布会在京召开。发布会由信息产业部办公厅周宝源副主任主持，信息产业部电子信息产品管理司张琪司长在会上郑重宣布：COMDEX/China 2002将定于2002年4月17～20日在中国国际展览中心隆重举行。本次大会将同以往一样积极配合国家信息化建设，展示全球信息技术与信息产业的最新发展趋势和主流产品，提供最新的、个性化的、集软硬件与服务于一体的整体解决方案，为各界构建一个信息交流、产品评估、拓展商机的广阔空间与权威平台。不同的是本次展会还将开辟全新的电子政务展示专区、奥运信息化展示专区等。

华旗资讯8周年庆典

2001年10月18日，华旗资讯在北京中华世纪坛隆重举行了“爱国者通过ISO9001、UKAS认证暨华旗资讯成立8周年”庆典大会。大会由来自国务院信息产业部、海淀区、中国质量管理与质量保证标准化技术委员会的领导致辞，ISO国际质量体系认证机构为华旗资讯颁发ISO9001质量体系认证及UKAS英国皇家皇冠认证证书，宣布华旗资讯及其爱国者品牌全面通过两项国际权威认证，同时，大会还宣布爱国者显示器获得由北京电子产品质量监督检验中心颁发的80 000小时无故障检测证书。庆典共有包括来自政府、代理商、合作厂商、记者、华旗员工等近千人参加。



长城与韩松携手

近日，中国长城集团董事长与韩国韩松电子集团董事长为石岩基地显示器工厂长城-韩松合作生产项目揭牌。这标志着长城、韩松在显示器生产、开发领域的合作有了进一步的加强。为共同开拓全球市场，长城显示器事业部与韩国韩松电子于2001年3月15日在北京结成战略联盟，双方本着互惠互利的原则，由长城利用新的石岩生产基地的生产能力和本地化的采购优势为韩松进行来料加工，借助韩松的销售网络，共同开拓海外市场并通过长城国内的销售和服务网络销售双方共有的金长城-Hansol联合品牌高端显示产品，并提供售后服务。

TCL掌上电脑软件开发平台

近日，TCL电脑科技有限责任公司召开了“开放无极限，朋友遍天下”——TCL开放掌上电脑软件开发平台（SDK）新闻发布会，正式向业界宣布：开放基于TCL“朋友998”系列掌上电脑的软件开发平台（SDK：Software Development Kit）。此次TCL开放其开发工具（SDK）是为第三方软件开发商和软件爱好者提供的可在个人电脑上开发掌上电脑软件的工具，使用者可完全根据自己的需求开发出新的掌机软件。

金山李阳英语疯狂夜

“金山李阳英语疯狂夜”于近日在北京市首都体育馆隆重举行，可容纳两万人的体育馆内座无虚席。会后，金山公司总经理雷军表示：“我们选择在这个时期

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

更正声明

本公司于2001年第20期《大众软件》杂志第88、89两页广告有误，随《晶合秘藏Ⅱ之红宝石》赠送的应为《石器时代2.0》升级版（可免费登录《石器时代》10次，但不能直接用WGS卡充值继续游戏）而非《石器时代2.0》正式版（送50小时时间，可直接用WGS卡充值继续游戏）。

对因此而给北京华义公司、北京智冠公司及其他公司和个人带来的不便，深表歉意。

北京晶合虹彩多媒体软件制作公司

本刊特约作者

侯　毅	李　婧	任　良	大胖子
费江枫	黄昭舜	程　嘉	孟祥军
汪　军	祁　玲	郦彦卿	黄　翎
李文睿	张广宇	甘旭东	于国重
赵　挺	李　宾	吴瑞川	周克勤

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

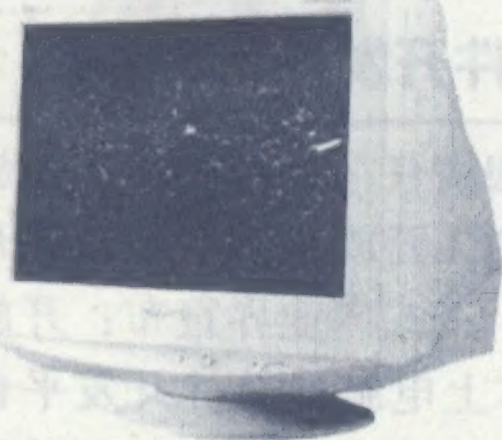
发布新款英语词典翻译软件‘金山词霸2002’和‘金山快译2002’可谓恰逢其时。承办这次活动，不仅是为了进一步推广我们的软件品牌，更重要的是能为北京申奥成功后的全民英语学习做点事、出点力……”

北京六所学园软件产业孵化器成立

近日，信息产业部电子六所与北京软件产业促进中心在北京共同举行北京六所学园软件产业孵化器有限责任公司成立新闻发布会。会议宣布以信息产业部电子第六研究所（CEC华北计算机系统工程研究所）为依托，利用其雄厚的技术实力、敏锐的洞察力、丰富的培育高科技企业特别是软件企业的经验，通过专业化、标准化管理促进新兴软件企业的诞生和中小软件企业的壮大。该孵化器目前对外提供3000平方米的孵化面积和一系列优惠条件。

SONY展示活动

近日SONY中国公司为使用户更加了解其17”显示器新品CPD-E230的特性，举办了题为“屏纷秋色，舍我其谁”的产品应用展示活动。活动中，Sony中国公司对E230的优点进行了详解。该显示器采用的是FD Trinitron显像管，点距0.24毫米，并具有数码汇聚调整技术等特点。



科士达UPS通过CE认证

深圳科士达科技发展公司通过了欧洲标准化组织的CE认证，获准在UPS显著位置上标贴“CE”标志，CE的技术法规和标准由欧洲标准化委员会（CEN）、欧洲电工委员会（CENELEC）和欧洲通讯标准化协会（ETSI）共同制定。这次科士达UPS一次性顺利地通过CE认证，反映出国产UPS无论在技术还是质量等方面都具备了参与国际竞争的实力。

EMC“绝对零点”活动

近日，EMC于北京硅谷商城开展了“绝对零点”活动，该活动主要目的是为了推出价格为2999元的小爱神15"液晶显示器。活动中现场观众还与EMC工作人员就一些技术问题进行了广泛交流。



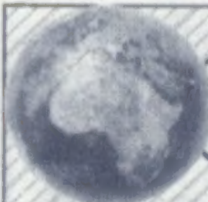
另外，该公司还于近日在北京高校开展了“EMC后DIY攒机巡回大赛”活动。

实达铭泰“换盘计划”开始

北京实达铭泰公司于近日在北京、上海、广州、重庆等中心城市的繁华地段相继举行了声势浩大的首发活动，庆祝“全民正版迎世贸”第一阶段“体验正版迎世贸”活动圆满结束。据实达铭泰负责人介绍，为第一阶段活动准备的5万张“东方大典XP”体验版受到了全国各地消费者的热烈欢迎。而第二阶段“全民换盘迎世贸”活动将持续到12月14日即虎门销盘的前一天，预计整个活动将回收100万张以上盗版光盘。为了答谢全国用户对活动的大力支持，实达铭泰在第二阶段还将为活动的积极参与者赠送“正版用户荣誉卡”，让踊跃者享受到以会员价优惠购买东方系列软件的权利。

国内首家纯平概念店亮相广州

近日，中国首家以产品为主题的显示器纯平概念店在广州诞生，并与广大消费者见面。据梦想家显示器总代理讯威资讯称，位于广州太平洋电脑城2期136号和天河电脑城123号的梦想家纯平概念店，贯穿了更多的纯平内涵和科技在内，以专业、科学的态度，向消费者展示一个完全的纯平显示世界，提供更为集中的纯平选购区域，并将以销售为核



环球

▲明年PC销售量将大增

Intel公司架构业务部门的副总裁兼架构营销业务部门的主管阿南德的发言称，Windows XP的发布将使全球半数企业在明年购买新的PC。

▲美警方可窃听电话监视民众上网

近日，美国众议院通过一项反恐怖法，给予警方更多的权力，其中包括秘密搜查民宅、窃听个人的全部电话内容、监测民众使用互联网。

▲美国电子签名将有法律效力

电子签名是完善网络商务的重要举措和进行交易的依据。近日，美国通过了《全球和美国商务电子签名法案》并确定将在一年后正式实施，今后在商业活动中看到使用电子签名就不必大惊小怪了。

▲企业对Windows XP不感兴趣

刚刚推出的Windows XP将使家庭用户能够在PC上享受到更多他们所需要的服务，而一些国外企业的IT管理人员称，XP中的许多功能使用户不再以商业任务为中心，并可能造成工作效率的降低，因此他们对Windows XP不感兴趣。

心，辐射到展示、指导和宣传纯平产品和技术知识等各种领域，从而引导消费者科学、理智选购显示器产品。

Sybase 2001年亚太区用户大会召开

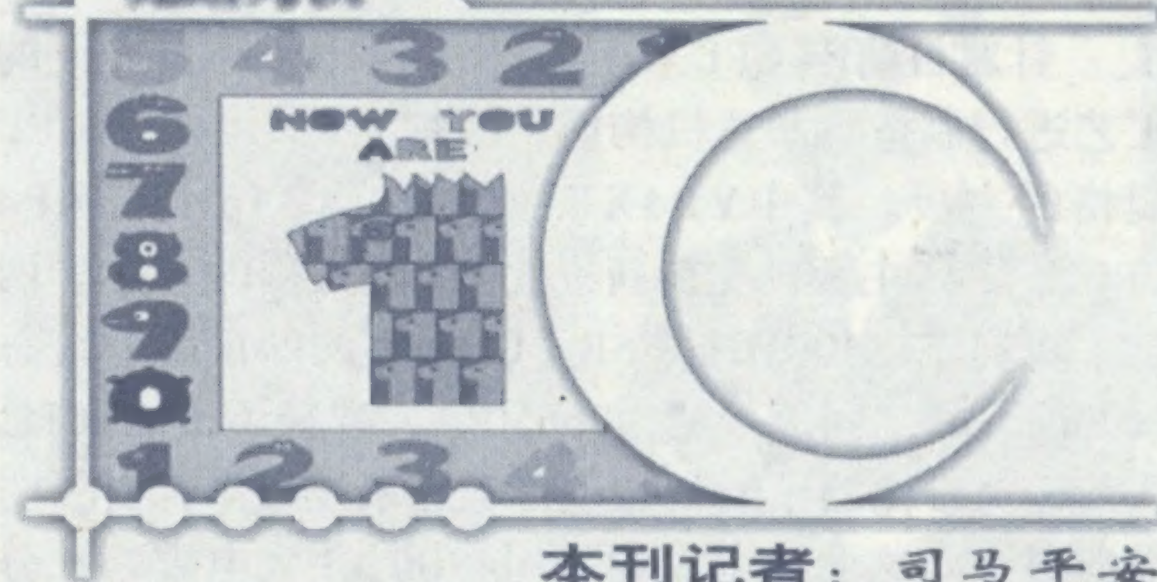
全球电子商务基础架构供应商Sybase公司Sybase 2001年亚太区用户大会于2001年11月14日在上海召开。此次“2001年Sybase亚太区用户大会”是Sybase公司自进入中国市场以来，首次在中国本地召开的亚太区用户大会。在为时两天的盛会上，Sybase公司全面展示了在企业门户、企业级软件应用集成产品、电子商务解决方案以及垂直行业的解决方案，并举办70余场代表世界前沿技术的讲座，为用户诠释炙手可热的电子商务解决方案。

微软中国研究院第3届年度学术会议

2001年10月17日，由微软中国研究院与国家自然科学基金研究会联合举办的“21世纪的计算，拥抱智能计算”大型国际学术研讨会在北京举行。会议上，两千余名计算机研究人员就机器智能、智能网络、智能计算系统、新一代用户界面及新一代多媒体等研究领域的发展趋势以及成果进行了广泛的交流讨论。

威盛平台解决方案事业部成立

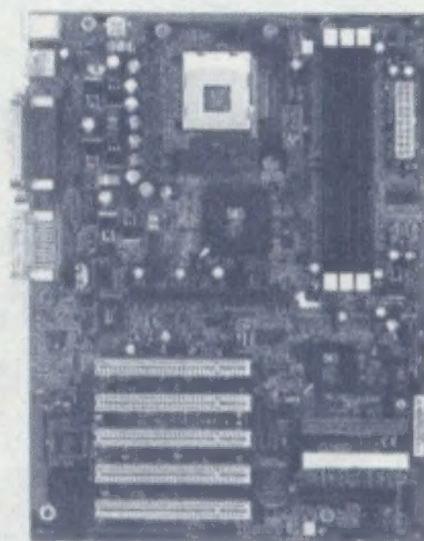
威盛电子于近日正式宣布成立威盛平台解决方案事业部（VIA Platform Solution Division，简称VPSD），为既有及各新兴的信息应用市场提供更完整的系统平台整合能力与解决方案。威盛表示，VPSD将于即日起陆续推出以威盛为自有品牌的高效能个人计算机、工作站与服务器平台产品；同时在公司“全方位连结”（Total connectivity）的技术发展策略下，跨足新时代的桌上型、可携式信息家电领域，开发信息服务器（Information Server）、信息站（Information station）等产品。



本刊记者：司马平安

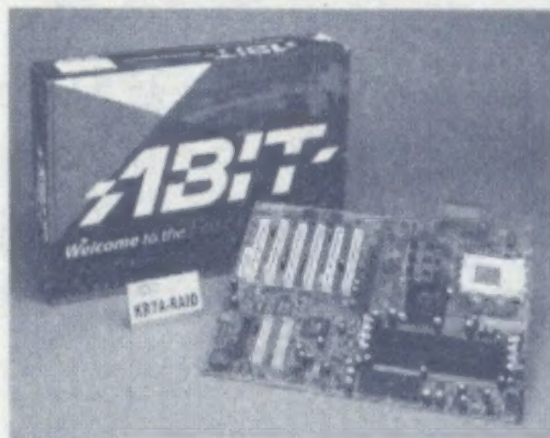
微星645芯片组主板

近日，微星正式发布了基于SiS645芯片组的主板——645 Ultra。该主板支持Socket478封装的Pentium 4 CPU，支持PC2700规格DDR内存。SiS645芯片组是台湾矽统科技的最新芯片组，由645北桥和961南桥组成。微星645 Ultra主板支持400MHz前端总线，并具备3条DDR DIMM槽，支持最大3GB的DDR内存，另外5根PCI插槽和1根CNR插槽保证了充分的扩展性。



升技KR7A-RAID主板

ATA133规格的硬盘已开始陆续上市，性能较目前流行的ATA100硬盘有了明显的提升。该款主板采用VIA KT266A/VT8233芯片组，支持包括AMD Athlon XP在内的全系列Socket A处理器；采用了最新HPT372型号的RAID控制芯片，该主板还支持ATA133的IDE设备并向下兼容。主板上提供4根DIMM插槽，支持4GB的DDR内存。



▲黑客入侵微软

一个网名为Beale Screamer的黑客编写出了能够突破微软数字版权管理（DRM）软件的代码，迫使微软不得不加速开发该产品的升级技术，以保证Windows Media文件格式在音、视频内容保护方面的吸引力。

▲日本的“全国宽带网设想”

日本总务省负责人（总务相）片山近日宣布，日本全国的各自治体的公共机构将通过高速大容量的Internet网连接在一起，并称日本要“尽快消除地区之间的数字鸿沟，以减少由于信息化进度不同而产生的经济差距”。

▲新域名.BIZ

.BIZ顶级域名的独家注册商NeuLevel公司日前宣布：.BIZ注册域名将不能像原先计划在2001年10月23日“开通”，新的“开通”日期是11月7日（星期三）美国东部标准时间00:00:01，到那时新的注册申请将按照先来先办的原则处理。

▲电脑上的“炭疽病”

日前，计算机安全专家在美国发现了一种新型计算机病毒，该病毒伪称提供预防炭疽病的有关信息，通过电子邮件传染，如今已经有部分计算机被感染。它属蠕虫类病毒，具有极强的自我繁殖能力。

昂达VP4XE/VP4X主板

针对目前P4 CPU采用423pin和478pin两种不同的工艺进行制造，昂达机构推出两款支持不同架构CPU规格的主板。其中VP4XE主板支持423pin架构P4 CPU；VP4X主板则支持新一代478pin架构P4 CPU。两款主板均支持400MHz FSB（Quad）的P4前端系统总线，南北桥之间的带宽为266MB/s，减轻了传统PCI总线传输对带宽的限制，磁盘传输和系统效率都有了明显的提高。这两款主板均采用4700μF大电容，充分保证了电源电压的稳定和纯净，大大提高了主板的兼容性和稳定性，为长时间稳定工作打下了良好的基础。昂达VP4XE/VP4X主板还提供多达6个USB接口的支持，使拥有多个USB设备的用户不必再频繁地插拔设备。

艾尔莎"钛"系列显示卡

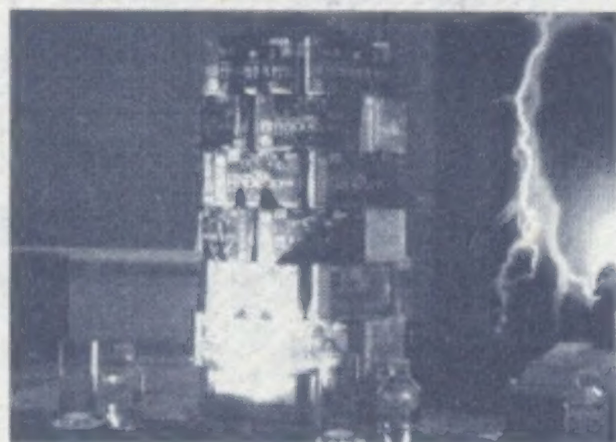
艾尔莎（ELSA）"钛"系列显示卡采用nVIDIA最新一代GeForce3 Titanium图形处理器系列，有影雷者921、影雷者721与影雷者516共3款。ELSA影雷者921



采用GeForce3 Titanium 500图形处理器，核心频率240MHz，配备了64MB 3.8ns DDR高速显存，工作频率520MHz，采用光速显存结构技术，交错型内存控制器，增强型nFinite FX特效引擎，在编辑3D特效时更加自由，能完全真实地展现3D场景，给用户更多的想象空间；影雷者721则采用GeForce3 Titanium 200图形处理器，核心频率达到175MHz，采用64MB DDR高速显存，工作频率400MHz，内建增强型nFinite FX特效引擎，在加上可编程顶点着色引擎及像素着色引擎，使最新的Shadow Buffers实现真正的凹凸显示；影雷者516采用GeForce2 Titanium图形处理芯片，核心频率高达250MHz，可配备32MB或是64MB DDR显存，工作频率达400MHz，第二代几何光源（T&L）处理引擎，每秒三角形处理速度达4000万个，支持DirectX 8.1。

镭姬杀手8500

近日，显卡厂商迪兰恒进在京召开了"镭姬杀手"系列新产品暨市场战略发布会。会上，迪兰恒进宣布成为除ATI外，首家推出采用Radeon8500和7500芯片显卡的厂商，并同时推



出了镭姬杀手8500、7500标准版和7500战斗版3款显卡。其中，8500款采用的是ATI Radeon8500芯片，因此拥有了包括Truform、Smartshader、Charisma Ⅱ光影剪裁引擎、Video Immersion Ⅱ等多项ATI先进的图形技术，并且完全支持DirectX 8.1和OpenGL 1.3以及Hydravision多屏幕管理软件和ATI硬件DVD播放技术等功能，提供完整的TV-OUT、DVI、CRT数字影像信号多头输出功能。

美嘉CPU风扇

奥美嘉于近日推出3款P4风扇"黑龙"、"卧龙"和"飞龙"。其中"飞龙"（BT41715-478）采用7cm、11个叶片的滚珠风扇，搭配设计独特的超大散热片。散热片底部相当厚实、平滑，能充分贴合芯片表面，风扇转速4200转，最大风防止压量高达26.3CFM，扣具设计两边均匀扣锁，安装简单、省力，能使芯片表面平衡受力，不伤CPU。还带有优质的360型散热膏，填充缝隙的能力相当强，能起到增大接触面积、增加热传导量的作用。

卓龙16×DVD

自"赛迪时代"在推出其卓龙52×"全能型"光驱后，于近日又推出了一款卓龙16×精品DVD产品。新产品采用E-IDE/ATAPT接口，兼容Audio CD、

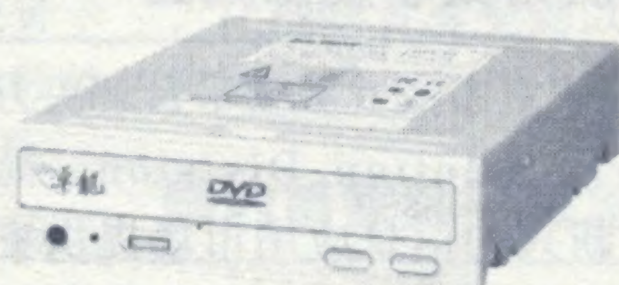


Photo CD、VCD、Data CD等多种格式，且在读取DVD盘片时采用专用的650nm激光头，可以读取DVD单面单层、单面双层、双面双层格式的各种盘片。据厂家介绍，该产品还具有ABS平衡、Flash ROM升级DVD以及CPU占用率低等优点。另外，厂家还为用户提供了"一年换新"的售后服务。参考价格：600元

志美16×DVD-ROM

北京志和电子公司近日又推出志美16×DVD。该产品采用全钢机芯，IDE内置式接入方式，读取DVD盘片时最大速为16×，读取CD盘片时最大速为46×。它配置硬件误差纠错系统，有可以刷新的Firmware，具有较强的纠错能力和优良的读碟性能；采用读盘防振动技术及降低噪音技术；支持MPCⅢ标准，支持立体声输出；寻道时间短，CPU占用率低：读取CD盘片时，随机寻道时间仅为78ms，CPU占用率最高只有4%，读取DVD盘片时其随机寻道时间只有99ms，小于标称的120ms，CPU占有率仅为6%。

三星“金将军”CD-ROM

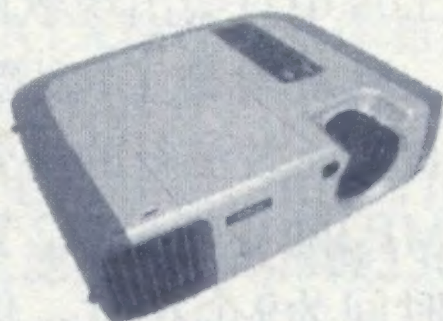
三星电子于最近推出了一款名为“金将军”的精品CD-ROM。“金将军”采用Flash ROM技术，支持网上升级最新Firmware，可提升对盘片读取的判断能力；ABS（自动平衡轴马达）技术，保证读取数据时的稳定性；D5技术解决光驱的散热，ARS技术降低噪音；采用步进马达和铜合金涡杆光头传动结构提高了光头定位的准确性。

Maxtor新一代SCSI硬盘

日前，硬盘制造商Maxtor公司（NYSE:MXO）宣布开始量产新一代SCSI硬盘——Atlas 10K Ⅲ，它适用于运行2D图形、3D视频以及其他高端I/O应用程序的高性能工作站。该产品具有Maxtor特有的第3代防震系统（SPS Ⅲ）、4.5ms寻道时间、8MB高速缓存、55MB/s的连续数据吞吐速度等优点。

EPSON新一代投影机

近日，EPSON推出了其最新一代的投影机产品EMP-600/800/810。这3款产品采用了很多新技术，诸如sRGB技术确保了用户投影屏幕上的图像与电脑显示器上的形象在色彩方面的统一，采用近距离投影技术、横向梯形矫正技术等。



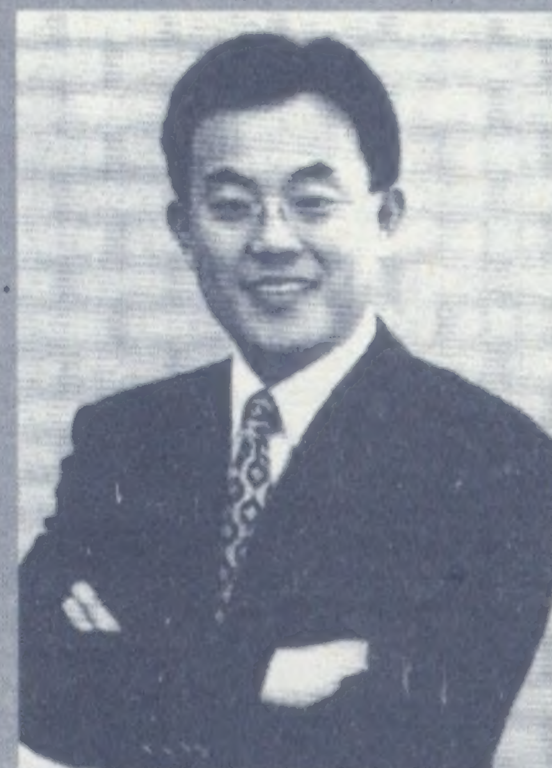
新闻专访——微软中国公司总裁兼总经理高群耀博士

本刊记者 魏雷普

万众瞩目的微软新一代操作系统Windows XP已于2001年10月25日按计划全球上市，中文版也在11月9日在北京奥林匹克体育馆隆重登场，微软宣称这一版本的操作系统在个人电脑发展史上是划时代的，它第一次使微软公司的操作系统统一在NT代码平台之上，代表着一个崭新时代的开始。为了使广大读者能够全方位地了解Windows XP的情况，我们特意对微软（中国）公司总裁兼总经理高群耀博士作了一次专访。

记者（以下简称“记”）：Windows XP是一种什么样的操作系统？它在微软所宣称的.net战略中将发挥什么样的作用？

高群耀博士（以下简称“高”）：Windows XP代表旧时代的结束和一个新的时代的开始，对于个人电脑来说，它是一个飞跃，将带来新的标准和新的体验。从Windows XP开始，个人电脑操作系统彻底摆脱了DOS的影响，因此，将有更多的人能够更加容易和方便地投入到这种体验之中。1975年，比尔·盖茨的梦想是让每个人都拥有一台PC，那么现在微软公司的梦想则是“在任何时间、任何地点、以合适的方式将合适的信息传递给合适的人。”



微软中国公司总裁兼总经理 高群耀博士

Windows XP将是微软.net战略的基础平台，在其之上，互联网将进入第三个发展阶段，即以客户为中心的技术发展阶段。在此期间，内容将逐步向服务转变；而浏览则将向应用转变。

记：您认为用户有充分的理由升级到Windows XP吗？

高：此次微软为推广Windows XP，与各大PC制造商和外设厂商所展开的合作在历史上是空前的，对于个人用户来说，会有很多原因促使他们很快转移到XP平台之上。而Windows XP极高的可靠性和很好的可扩展性同样能极大地提高企业的运行效率，对于企业用户来说也是有吸引力的。

记：据报道国外用户购买Windows XP将得到很多优惠，有些甚至超过了Windows XP本身的价值，那么购买正版的中国用户会得到这样的待遇吗？

高：这个问题提得有些空泛，Windows XP的销售方案是我们与合作伙伴们共同制定的，根据地区和形势的不同会有很大差别。微软公司与合作伙伴将拿出10亿美元作为XP的推广费用，中国用户也一定能够得到相应的优惠。

记：Windows XP是什么时候开始开发的？微软公司投入了多少资金和人力来完成这个项目？

高：关于这些我们有一组数据：Windows XP从1999年12月20日立项到2001年8月24日全部完成，其间共有5736人参与开发，而开发人员和测试人员的比例达到了1:1.4；在开发期间，共诞生了452个员工的婴儿；我们在3243个会议室里讨论过Windows XP的Bug，召开过40次的“Windows情报回忆”，消耗了3吨通心粉和86400份Frappuchino饮料；在研发过程中，西雅图麦当劳快餐店增加了200万美元的外买收入；我们共进行了5500种应用软件的兼容性测试，XP内置支持12000多种硬件设备，系统的恢复特性进行了160万次各种案例的测试，并进行了43114143次D3D图像案例测试……可以说，Windows XP是人类历史上最大规模的单一软件工程。



方正MP3-3080播放器

厂商：方正电脑

上市：2001年9月

售价：968元

内容：MP3播放机，耳机，AAA电池1对，驱动光盘，保修卡，挂绳

推荐：★★★☆

晶合实验室

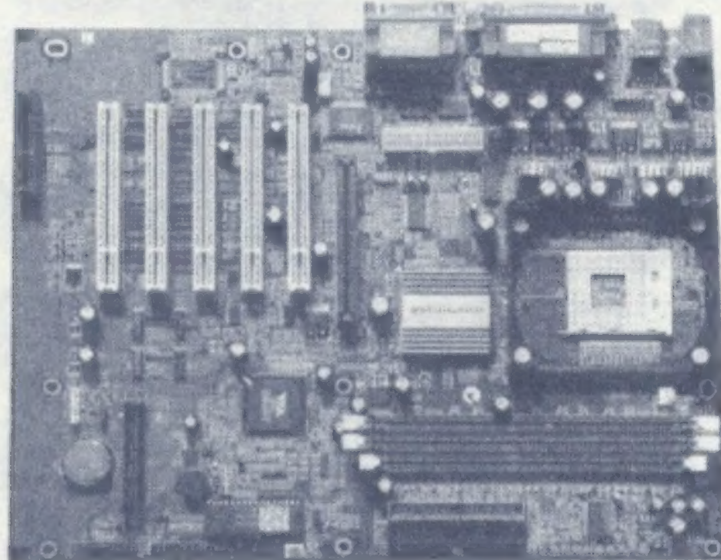
近来随着网络的普及和闪存的不断降价，使用闪存的便携式MP3播放机逐渐成为市场新宠，就像过去的随身听和Discman那样流行开来。许多厂商看准机会，及时切入这一市场，新的MP3播放机品牌不断涌现。由于受MP3格式本身的限制，各种MP3播放机特别是中低档产品之间在音质上很难拉开差距，于是广大厂商开始在外形、功能和价格上下功夫，以取得与众不同的效果。近来，方正电脑推出的方正MP3-2080、2180、3080、5180、6180等5款MP3随身听就是这样几款产品。最近晶合实验室就拿到了其中1款带录音功能的方正MP3-3080随身听。

MP3-3080的附件相当完整，耳机、挂绳、USB连接线、电池、驱动光盘、附赠软件、中文说明书及保修卡等一应俱全，而且在随身听机身的背部还用中文标明了生产厂商、地址及注意事项，这在我们过去试用过的MP3播放机中是不多见的。从外观上看，这款MP3随身听如同它的品牌一样，方方正正的银灰色机身，两侧整整齐齐地排列着控制按键和接口，看上去中规中矩。只有机身下部的弧形边缘给它增添了几分活泼的色彩。小巧的机身大部分由塑料制成，这使得它的份量很轻，仅为60g（不含电池），便于携带。前面板上有一长条形的LCD屏，面积还算适中，播放时各种信息可以一目了然。下边正中有1颗银白色的圆形按钮，播放、暂停、停止、前进、后退等大部分的控制都可以靠它来完成。总体来看，这款MP3随身听的机身还较精致，但与一些国外的名牌产品相比还有较为明显的差距，特别是按键手感很一般，模具的精细程度有待进一步提高。

方正MP3-3080随机配备了32MB闪存（Flash Memory），可以储存30分钟左右的MP3音乐（压缩率为128kbps），并可以通过SMC（Smart Media Card）外置存储卡插槽进行扩充。机身上的控制键较多，除了正面的播放控制按钮和在机身上侧的MIC麦克风、耳机插孔之外，两侧还分布有Rec（录音）键、Erase（文件删除）键、Vol+/-（音量调节）、Repeat（重播）键、Hold键和“EQ”音效键等。通过“EQ”键可以选择古典、爵士、摇滚和正常4种音效模式。在播放当中，LCD屏中只会出现歌曲的序号，不能显示歌曲的名称。随机附带了1副漂亮的银白色耳塞，外形上很像日本比较流行的导管式耳塞，但音质很一般。这台MP3随身听采用2节7号AAA电池供电，标称使用时间为9个小时，但我们使用随机附送的1对电池，不到2个小时电量就被耗尽了，也许是电池容量不够大。另外我们发现，它不能支持VBR（可变比特率）格式的MP3，播放时会出现严重的爆音，这是比较遗憾的地方。

这台方正MP3随身听带有录音功能，可以通过内置麦克风进行数字录音，内置的32M存储器可供录音约150分钟，采用的是自己的Cid格式，采样率为32kbps。实际录制效果相当不错，不逊于普通的磁带录音机，很适合做课堂笔记和采访录音。此外，它拥有两点间语音复读的功能，同时还随机赠送《走遍美国》及《掌上英语BBC》学习软件，采用MP3格式录制，这对英语学习是很有帮助的。

编辑点评：这款MP3随身听的零售价仅千元左右，如果你是一个数码音乐发烧友，对它的音质不会很满意，但它拥有的数字录音和两点间语音复读的功能，并且附赠了非常实用的英语软件，可以借助它学习英语；如果换副好点的耳机，学习之余用来听听音乐也是相当不错的。



厂商：精英电脑

上市：2001年10月

售价：950元

内容：硬盘软驱数据线，主板，驱动光盘

推荐：★★★★

晶合实验室

精英PV4XAD主板

精英PV4XAD是一款P4X266芯片组主板，支持新款Socket478 P4处理器和PC1600/PC2100的DDR内存。P4和DDR内存的搭配可以说是目前P4组合中最具性价比的：相对高端的i850+RAMBUS，这种搭配的价格优势非常明显，相对低端的i845+SDRAM，性能优势又表现得很突出。

精英PV4XAD主板采用ATX设计，整体布局较宽，这也是许多P4主板共同的特点。这款主板的供电部分排列着4个巨大的电感线圈，在它们面前和对面树立着数颗未知容量滤波电容和3颗3300微法滤波电容，和我们常见的三相回路供电不太一样。PV4XAD主板提供了3条DDR内存的扩展插槽，最高可以支持3GB的DDR内存。主板提供了1条AGP 4X插槽、5个PCI插槽、1个CNR插槽，集成AC'97声卡。除了2个USB接口，主板还提供了多达4个USB接头。主板采用和许多i845、i850主板上一样的专用P4电源接口，出于稳定性方面的考虑必须使用专门的P4电源。

这款主板的超频功能相对保守，在BIOS中有100、103、107、110、133、134、137、140、142、145MHz10档FSB（外频）调整，CPU倍频从10×~24×以每1×递增，令人失望的是这块主板无法调节CPU、内存、I/O电压。送测的主板没有带使用手册，随机光盘中除了必要的驱动程序之外，还附赠了Language Genius、Recovery Genius以及Ghost等特色软件。

测试环境

CPU：Intel P4 1.7GB

内存：三星DDR SDRAM 128MB×2

硬盘：Maxtor 301252104

显卡：耕升GeForce2 Pro DDR 64MB

操作系统：Windows 98 SE 英文版

Windows 2000 Professional英文版SP2

桌面分辨率：1024X768、32bit@85HZ

显卡驱动：nVIDIA 公版21.83 DriectX8.0a

主板驱动：Via 4-in-1 4.34

在Windows 98平台下，我们测试了3Dmark2001 Pro和QuakeⅢ 1.29。QuakeⅢ的成绩是：Fastest 225.0FPS、1024×768 High Quality 130.0FPS，3Dmark2001 Pro 1024×768、32bit得分4080。在Windows 2000下我们测试了Winbench99 2.0、Sisoft Sandra 2001te、Specviewperf 6.1.2 和Super π。在Winbench99 2.0测试里，Business DiskWinbench（商业磁盘性能）得了6807.5分，High-End DiskWinbench（高端磁盘性能）得了22600分；在Sisoft Sandra 2001te测试里，CPU BenchMark（CPU基准测试）得分为：Dhrystone 3317/WhetstoneFPU 887（SSE2 2098），CPU Multi-mediaMark（CPU多媒体测试）得分为：Integer 6811/Floating-Point 8351，DrivesBenchMark（磁盘基准测试）C盘得分为：27814；Specviewperf各项测试得分是：Awadvs-04 105.9，DRV-07 18.19，DX-06 28.14，Light-04 6.951，MedMCAD-01 18.53，ProCDRS-03 16.01；Super π测试104万位运算时间为1分56秒。

编辑点评：从测试结果来看，这款精英P4VXD表现和同样采用P4X266芯片组的浩鑫“魔法战士”AV40 相当，DDR内存+P4效能仅次于i850主板，绝大部分测试成绩都快于搭配SDRAM的i845和P4X266主板。不过它在磁盘性能方面表现一般，VIA芯片组在磁盘存取性能方面和Intel还是有一定差距。根据精英一贯销售策略，这款P4主板定位在950元，不能不说非常诱人。



厂商：罗技电子

上市：2001年11月

售价：1290元

内容：PS/2转接头、接收器、键盘、鼠标、中文说明书、1CD

推荐：★★★★

晶合实验室

罗技极光无影手鼠标键盘组

罗技公司11月中旬在中国市场推出的全新“无线世纪键盘”系列，该系列包括3个款式：极光无影手、网际无影手、无影手，每款都是1个无线键盘和1只无线鼠标的组合，罗技公司很快就将它们最新的产品送进了评测室。

极光无影手鼠标键盘组是“无线世纪键盘”系列中的旗舰产品，它配备无线光学鼠标无限飞貂极光版（M/N: M-RR63）和极光无影手键盘（M/N: Y-RE20）。巨大的绿色包装体现了罗技一贯的特色，包装盒里有PS/2转接头、接收器、键盘、鼠标、中文说明书以及1张光盘。使用时需要6节5号电池作为电力供应。

极光无影手键盘很沉，外型非常时尚，采用酷眩的黑色，超薄设计。采用零斜度（ZeroDegree Tilt）全新设计，键盘面与桌面保持平行，使用时手腕处于非常自然的姿势，这样的设计有助于增加舒适感，减轻疲劳。键盘敲击手感和笔记本键盘类似，非常柔和，听不到“咔咔”的声音。罗技称键盘与鼠标在接受器2米范围内内无方向、角度的限制，不会因障碍物而阻碍传输。为此我们在桌子上摆放杯子、书本，甚至大摞的打印纸，来测试结果令人满意，它们都没有影响到鼠标键盘的灵活操作。实际上，在我们的试用过程发现该组合在3米无障碍的情况下也能正常工作。

极光无影手键盘提供大量的功能键，键盘左侧的iNav区域包含“go”键，“back”键和一个滚轮。点击“go”键会提示输入网址，方便快捷访问网页，轻按滚轮进入设置状态，可将滚轮定义为以下功能之一：在打开的程序间切换；缩放窗口；垂直卷动；浏览并查看收藏夹、我的音乐和我的图片；进行剪切、复制、粘贴等编辑工作；控制音量。“极光无影手”键盘顶部中间有7个为MP3、CD和DVD播放度身定做的多媒体控制键，直观的按键布局让你方便地控制音量、快进、暂停及停止，配合使用CD中附赠的MUSICMATCH Jukebox多媒体播放软件。与罗技先前投入市场的其它键盘产品一样，“无线世纪键盘”系列还提供了iTouch功能键，它提供了一键上网等功能。键盘左右顶端提供10个快捷按键并链接了相应网站，可以根据个人喜好重新进行定义成常用程序或网站。

极光无影手搭配的无限飞貂极光版外形独特，流线型人体工程设计加上磨沙表面使得它握上去非常舒适。无限飞貂具有800dpi高解析度，每秒采样1500次，无论是进行日常工作或是玩游戏时都非常平滑流畅，在Photoshop里能够很稳地进行精确定位。光电鼠的特性使得它无需频繁进行清洁工作，减少了磨损，大大延长了使用寿命。配上罗技鼠标内附的驱动程式（Mouseware 8.6 版本）就具有wheel网际风火轮功能。

罗技公司送测的另一款产品是网际无影手鼠标键盘组，配备网际无影手键盘（M/N: Y-RF21）和无限旋貂鼠标（M/N: M-RP67）。

编辑点评：罗技极光无影手鼠标键盘组便捷的无线设计、时尚的造型、前卫的色彩、独特的功能一改目前国内零售键盘市场上产品单一、陈旧的现象，给人耳目一新的感觉。它秉承了罗技外设质量好，手感舒适，精度高的特点，配以相应驱动软件，功能非常丰富，提供5年的产品质保。唯一遗憾的地方是对普通用户来说，1290元的价格还是有点难以承受，低端用户可以购买acer套件。罗技极光无影手鼠标键盘组更适合专业用户使用，非常适合高端和追求时尚、追求品质的用户。



厂商：三星电子

上市：2001年10月

售价：2580元

内容：MP3播放器主机、耳机、1CD、USB连线、说明书、AA型电池1块

推荐：★★★★

晶合实验室

三星Yepp YP-500 MP3播放器

今年以来，随着电子制造技术的日臻成熟，元器件成本的下降，原本曲高和寡的消费电子设备市场变得异常热闹。作为这幕大戏的主角，数字音乐播放器正受到越来越多人的青睐。日前我们收到了Samsung（三星）公司送测的Yepp YP-500 MP3播放器，它是该公司在本年度亚洲CeBIT信息技术展览会上发布的新品。

YP-500播放器采用正方形（67.7mm ×67.7mm)塑料设计，上覆有多种颜色（最常见的是蓝色和粉红色）的铝质外壳，圆形背光LCD液晶屏位于播放器正面中央位置。它内置了64MB容量的闪存卡，另外可通过Smart Media Card（以下简称SMC）扩充容量。在播放器的上、左、右3个侧面均有接口或功能调节按钮。USB连接端口位于播放器左侧靠上位置，并有塑胶塞覆盖，可以有效地防止灰尘或异物进入；播放器上侧面从左至右依次是标准耳机插孔、HOLD播放锁定开关、音量调节按钮；播放器右侧提供了最主要的功能控制：模式键（可以实现选曲、均衡模式调节、重复/随机播放、调用记事本、删除及语言选择等多种功能）、电源开启、播放、停止、电源关闭、语音录音/段落重复键。另外，为了配合内置的录音功能，播放器正面右上角还提供了微型的麦克风声音输入端口。

YP-500的设备安装比较简便，用USB连线将播放器与PC主机连接，开启播放器电源后操作系统会自动出现添加新设备提示，将产品包装中提供的驱动光盘放入CD-ROM驱动器中，操作系统会自动搜索相应的驱动程序并进行安装。安装就绪以后用户还需装载光盘中提供的“Yepp Explorer”MP3管理程序，如果有压缩CD音乐的需要，可以使用光盘中提供的CD Ripper软件。与讲解周全、汉化细致的产品说明书相比，全英文操作界面的Yepp Explorer管理程序令人感到遗憾，好在具体的功能调用和操作方法可以在产品说明书中找到答案。借助Yepp Explorer，我们可从本地硬盘或其他存储设备中下载MP3或WMA格式的数字音乐到播放器中（可对内置的闪存卡和扩充的SMC分别传送），也可从播放器中删除文件并进行格式化。值得一提的是播放器还内置了简体中文、英语、韩语、日语、德语等多达8种操作语言，极大方便了世界各地的用户。

我们选择了多首不同风格（如摇滚、流行、古典等）的MP3音乐进行试听，分别将均衡模式设置为普通模式与针对每首歌曲的最佳模式。尽管三星公司只为这款MP3播放器配备了普通的耳机，但试听的结果令我们满意，尤其是在还原高、低音跨度比较大的音乐片段时，能感觉到比较明显的过渡。也许是由于原配耳机的限制，在播放高音部分比较突出的MP3歌曲《First Love》时，缺乏整体表现力，尤其是高音还原恐怕无法令要求苛刻的音乐发烧友信服，在换用SONY E-837耳机后效果有了较明显的改善。在还原采用VBR（可变比特率）格式压缩的MP3音乐时我们发现这款YP-500只能以最低采样率来回放，尽管VBR格式的MP3有较佳的音色表现，但应用的范围并不大（仅局限于对CD音乐的压缩）。

编辑点评：娇小时尚的外形、轻盈的身段（除电池外仅重63.5克）、迷人的蓝色背光液晶屏幕是Yepp YP-500传达给人们的独特的感官信息；只使用原配耳机便能体验到令人满意的数字音乐效果，实用的记事（韩文24字/条、英文48字/条，遗憾的是无法输入中文信息）和录音功能、良好的扩展性和兼容性、细致全面的使用说明，不足之处就是售价稍微高了一点。



易盈小邮鼠

厂商：上海易盈电子

上市：2001年10月

售价：98元（含邮寄费）

内容：鼠标、用户使用手册、三通接线盒、会员卡

推荐：★★★

晶合实验室

日前，晶合实验室收到了上海易盈电子科技有限公司送测的最新产品——易盈小邮鼠。当我们看到产品手册上宣称的“独特的邮件到达提醒服务能让您在不开电脑、不上网的情况下及时了解到有无新邮件到达的消息”这一条信息时，这款外表看上去平淡无奇的产品便立刻引起了我们的极大兴趣。

上海易盈电子科技有限公司是上海市政府认证的高新技术企业，主要从事网络、通讯以及资讯产品的设计、制造和开发。为了打开电脑周边产品市场的大门，他们独辟蹊径，推出了带有邮件到达提醒服务功能的新款鼠标。

这款鼠标采用左右对称设计，方便左右手使用，接口方式为通常的PS/2接口，厂家宣称的技术指标为分辨率600dpi，点击寿命超过300万次。该款鼠标也带有一个滚轮，而且按下该滚轮还可作为鼠标中键使用，与某些软件配合可以实现更多的功能，方便广大用户的使用。这款鼠标的造型比较保守，上盖采用不透明暗蓝色工程塑料制作，手感不错，而且在灯光下还可闪出点点银光，显得比较时尚；与之配合，鼠标的左右键采用了银色塑料，颜色搭配得很协调；下盖采用流行的半透明工程塑料制作，表面经过磨砂处理，方便握持；鼠标的上盖尾部设有一个方形的指示灯，有邮件到达时该指示灯会发出蓝色的间歇闪光提醒用户。

拿到产品，我们便马上对大家最关心的“邮件到达提醒”功能作了测试。由于该产品的包装盒上注明，使用邮件提醒功能需要开通用户电话的来电显示服务，因此我们在一部ISDN电话上进行测试（北京市申请ISDN，电信局会免费开通来电显示服务）。要使用该产品的“邮件到达提醒”功能，需要用户上网注册，网址是http://www.1mouse.net，该网站的登录速度比较快，界面也很友好，我们比较顺利地完成了所有的注册过程。该产品可以对用户的最多两个电子邮箱进行监视，但在注册过程中需要用户提供真实的邮箱密码，否则无法展开工作。邮件到达后，除了鼠标后部的指示灯会发出蓝色闪光之外，用户还可以选择将邮件到达的消息发送到家庭电话、办公电话、手机以及手机短讯之一，此时电话会发出1-2声振铃声，当然你可以不必理会。当用户上网后，鼠标指示灯便会自动熄灭。我们在注册成功24小时之后试着向登记的邮件地址发出了一封电子邮件，然后下线关机，大约5分钟之后，电话铃声响起，鼠标指示灯开始闪烁，一切工作都很正常。

值得一提的是，该产品的中文产品说明书编制得很详细，由于产品连接的时候有一点复杂，说明书采用图示方式，十分直观。说明书并提供了详尽的技术支持电话、传真和电子邮件地址，从中可以看出厂商的负责态度。该产品提供一年的质保。

编辑点评：从我们收到的这款产品来看，用户购买的与其说是一款产品，不如说是一种服务，这反映出一种趋势：在发展日趋平稳的IT领域，服务越来越成为众多厂商瞩目的另一个竞争焦点。但是，这款鼠标需要用户向厂商提供自己的真实电子邮箱密码，尽管厂商在服务条款中对于用户的隐私权做出了承诺，某些邮件敏感度比较高的用户仍然会望而却步。而且，在使用过程中我们认为鼠标本身的质量无法与98元的价格划等号，鼠标的按键比较“涩”，手感有些吃力，鼠标移动也不是很灵活。当然，如果你的E-mail不是很多很重要，也不常上网，而且是一位爱好时尚的人士，则可以选购这款产品，在深夜里看着鼠标尾灯发出的一闪一闪的幽蓝的光，想到在密如蛛网的电线中穿梭流动着的无数比特，真有些超现实的感觉哦。

编辑导语

鸦嘴兽回来了，把稿件交给了满面倦容的我。“又熬夜玩游戏了吧？”他象个医生那样居高临下地问我。我点了点头，象个被强制戒毒的病人。

“编辑导语呢？”我粗略翻了翻他打印出来的稿子，问他。

“编辑导语还是你来写吧。”他说。

“为什么？”

“我希望这期专题能有个轻松一些的开头……”

但是正如我预感的那样，我读过了这篇文章，却无法轻松起来。这篇文章引发了我方方面面的思考。我不在这里谈电脑游戏究竟是不是“海洛因”，也不想谈在我写过了那篇为游戏平反的文章后，思想上有过哪些冲突——当然我有一天会说的，但不是在今天，在这里。

如果你不是一位读者，如果你不是通过铅字和我交流，如果你就坐在我的对面和我谈起这篇专题，我希望自己是沉默的。我会转过头看看窗外，然后脸上浮现出莫名的笑容。我愿意和你谈点更庸俗的事情。

我也曾经是一个学生。我不骗你，到了现在，我还会常常梦见自己又回到了教室里，在一个明媚的上午，新的学期开始了……

而每当我从梦中醒来，用一只手按着胸口，都不禁暗自庆幸，这只是个梦，只是个噩梦而已。

我能说什么呢？难道你让我怪那位焦急的母亲么？怪那嗓子都已经哑了的老师么？难道她们是想害自己的孩子和学生么？你让我怪学校什么？付费的游乐园谁不会办？但是如果有一天孩子们缺了这一纸文凭，社会的责任和那成千上万个家庭的希望谁来负担？你让我怪孩子？爱玩莫非也是一种“不道德”？

都是怪不得的，要怪，恐怕也只能怪游戏了……它是不会开口辩解的。

最后，衷心劝告这位不曾谋面的朋友，以及千千万万和他一样的同学，不要因为这篇文章而对学校的学习生活产生抵触情绪。努力学习，因为这是你获得人生自由前所必须付出的代价。



生铁

post-boy@popsoft.com.cn

发自沈阳的特别关注

对于人类"吸毒"现象的一次特殊研究

本刊记者 鸦嘴兽

一、一个陌生母亲的来信

公元2001年10月9日晨，灰色的北京城在初升的朝阳中慢慢显露出自己的轮廓，天高气爽，正是秋色渐浓时分，刚刚度过"十·一"长假的《大众软件》编辑部便又恢复了往日的忙乱。不过与往常不同的是，放假归来的众小编大清早一上班，七嘴八舌的话题却并非各自的假期传奇，而仍然是本·拉登和"十强赛"。呵呵，与"飞机撞大楼"以及中国足球队的壮烈事迹相比，小编们在各地行侠撒野的种种经历就只能先靠边站站了。然而就在此刻，一封由"读编往来"栏目编辑阿飞转来的E-mail，却让新任编辑部主任Walker陷入了沉思。

尊敬的《大众软件》主编：

您好！请您在百忙之中，接受一位无助母亲的求助！

我的儿子——一位未满15岁的初中三年级学生是贵刊的忠实读者，但是他并未真正领会贵刊在电脑应用方面的独到创作，而是一味地追逐到电脑娱乐之中。我承认或者相信我的儿子在电脑方面有一些天赋，我也非常支持他购买一些电脑程序设计方面的书籍（有的是高等教育教材），并且在他上小学三年级的时候就购买了家用电脑。但是我发现他对电脑游戏情有独钟，他总是千方百计购买大量的《大众软件》、《家用电脑与游戏》、《游戏时代》、《电脑报》、《电脑商情报》等报刊杂志，并附带很多游戏光盘，寻找一切机会去玩。原本我想爱好电脑既便是游戏也无可厚非。我和孩子的父亲都是工薪阶层的管理干部，对孩子的教育特别重视，把他的学习看成是一件大事来抓。上小学时我们把他送到沈阳市很有名的民办公助学校，经过多方努力他也以优异的成绩考入了沈阳市一流的六年制实验学校。但是学校老师都反映他学习上非常有潜力，就是不专心不用功，无法使自己的成绩有进一步的提高。

现在我发现他对于电脑游戏已达到痴迷的程度，总是千方百计寻找玩的机会，既便是没有机会玩也研究一些游戏方面的杂志报纸，有时憋得心里发慌无所事事。最让我感到无助的是：最近他经常说非得考上大学或者名牌大学才有出息吗？光死学书本会浪费大好时光的，长大以后我可以专门研究电脑游戏设计制做。也不知他从什么传播渠道上看到某人没有上过大学，但却成为一名出色的电脑游戏编程人员，而他认为自己将来也会在这方面有独特创作才能会有出息。他的父亲也是一位搞电信电脑的管理干部，劝说他如贵刊的编辑和工程师都具有高等学历，也掌握了相当多的基础知识，有很高的科技含量，杂志上的内容一定需要掌握很多知识才能编缉设计出来。但是他并不相信这些。因此烦请编辑同志在百忙之中抽出一些时间，帮助我劝一劝这无知不能自拔的孩子，一定能起到奇效的，我将不胜感激！切！切！切！



一位无助的母亲
2001/10/7

经过一番仔细的思考，Walker给那位焦急的母亲回了一封信，并将此信抄送给了黑暗。原信如下：

From: Walker [walker@popsoft.com.cn]
Sent: 2001 年10月9日星期二 9:42
To: 'xxx@163.com'
Cc: dark@popsoft.com.cn
Subject: 抱歉，让您久等了。

您好，我是《大众软件》Walker，负责编辑部的日常工作，国庆长假回来才接到您的信，真是抱歉让您久等了。

关于您孩子的事情，我们非常关注，作为一

家在全国读者中具有较大影响力的电脑普及媒体，我想我们有责任引导读者在丰富多彩的电脑世界里找到正确的人生道路。同时，我本人也是孩子的父亲，因此非常理解您急切的心情。

但是，您也知道，做人的思想工作是比较困难的事情，特别是对于一个孩子。面对这样的一种普遍性的情况，我们认为最好的方式就是面对面地进行沟通，因此我们准备在最快的时间内亲自到沈阳去一趟，同时利用这次机会广泛听取孩子、家长和老师的意见，在解决您孩子的思想问题的同时，针对这一问题在杂志上做出专题报道，以帮助在全国还有很多像您一样的焦急而不知所措的父母们。

我们需要您提供帮助的事情是：

1.告诉我们您的家庭住址和联系方式；

2.尽快提供有关您孩子的更多资料，比如他的性格、智力、爱好、家庭环境、学校情况以及朋友情况等等；

3.帮助我们安排同一些孩子、家长和老师进行接触和座谈，以便掌握更多的情况。

4.需要明确的是我们的这次沈阳之旅不需要您承担任何费用，您也不需要有任何的心理负担，因为这是我们的责任和义务。如果您能为我们提供以上3点的帮助，我们已经非常感谢了。

祝您工作生活顺利。

Walker

2001.10.09

经过两天的等待，在10月11日，编辑部收到了那位母亲的回信：

Walker编辑：

您好！非常感谢您在百忙之中，这么及时地给我回信，而且对于我的求助非常重视，非常热心，这是我没有想到的。我想你们的指教一定会是最有效的。这个孩子的主要问题是摆不正学习与游戏的关系，一旦玩起来就失控，不是把游戏当作是休闲和调节学习的娱乐活动，而看作是至高无上、其乐无穷的。下面就把我孩子的情况向你们介绍一下：

他的性格比较内向，比较聪明，但解答学习问题或者对一些事物的见解有些与众不同，特别是喜爱电脑尤其是游戏，也比较爱听音乐，同学们经常打电话来探讨电脑方面的问题，在学校与同学们交谈的话题也多侧重于电脑，也有些自以为是。小有成绩的是在2000年辽宁省计算机奥林匹克大奖赛中获得三等奖。在学习上一点就会，只是不求精，不争上游。我们家为他创造了非常好的学习环境，学校是我们沈阳市数一数二的重点中学，老师们都非常敬业负责，如果需要也可以找老师和一些同学参加座谈讨论。谢谢你们！期待你们的回音！

一位母亲

2001/10/10

于是，正在座位上呼呼大睡的鸦嘴兽便接到了Walker大人的指令：鸦嘴兽，赶紧把你手头的工作整理整理，去趟沈阳，快去快回。记住，如果干得好，这次的上班睡觉我就从宽处理，不然的话，哼哼！

唉，地位变了人就一定会变，看来Walker大人早已忘记了当初自己是如何被老编整得死去活来的了……

二、古道西风瘦马

北京到沈阳，高速公路全长658公里，全线一马平川，驱车只需6个小时。

京沈一线途经南戴河、秦皇岛、兴城（古宁远）、塔山、锦州、皇姑屯，山海关如同一把巨锁，将京沈高速公路一分为二，成为华北与东北的分界线。自明朝后期女真人兴起之后，这一地区在历史上的地位日益重要，发生了很多影响中国命运的事件。

公元1616年，女真人努尔哈赤在八旗贵族拥护下，在赫图阿拉（今辽宁新宾附近）即位称汗，国号大金。为了跟过去的金朝区别，历史上把它称为后金。公元1625年3月，努尔哈赤把后金都城迁到沈阳，把沈阳称为盛京。从此，后金就成了明朝的最大威胁。



公元1626年，努尔哈赤亲自率领13万大军，渡过辽河，进攻宁远。明朝将领袁崇焕指挥仅有的一万余名士兵奋勇死守，一炮重伤正在督战的努尔哈赤。努尔哈赤回到沈阳，跟部下说：“我从25岁以来，战无不胜，攻无不克，没想到栽在小小的宁远城。”他又气又伤心，加上伤势越来越重，拖了几天，就去世了。他的第8个儿子皇太极接替他做了后金大汗。

公元1630年，皇太极使用反间计诱使疑心极重的崇祯皇帝杀害了袁崇焕。

公元1644年，明山海关总兵吴三桂为抵御李自成的农民军，引清兵入关。清辅政亲王多尔衮与吴三桂在山海关大败李自成，随后直取北京。是年10月，多尔衮把顺治帝从沈阳接到北京，把北京作为清朝国都。打那时起，清王朝就开始在中国建立了它的统治。

公元1928年，由于东北军阀张作霖不愿完全屈服于日本，关东军便策划了震惊中外的沈阳皇姑屯爆炸案，将一路由北京败退回关外的张作霖炸死在自己的专列上，并由此暴露出日本对华的全面野心。

公元1971年，当时的党中央副主席林彪一行人由北京出逃至山海关机场，并乘坐空军专机飞往境外。最终飞机坠毁在蒙古温都尔汗，在国内和世界上造成了极大反响。

……

京沈高速公路2000年10月份才建成通车，但奔驰于其间的鸦嘴兽却总是有种西风古道的感觉，看着窗外掠过的一个个名垂史册的地名，再联想到自己此行的任务，他的心中不禁生出些许感慨。

三、风声雨声读书声，声声入耳

为了对这个热爱电脑游戏的孩子能够真正有所帮助，并做好编辑部安排的这个专题，鸦嘴兽认为在和孩子进行正面沟通之前，必须先多方面听取学校老师和家长的意见，这样与孩子的谈话才能更有针对性，老师、家长和编辑部各方面的力量也能更好地配合起来。但是他却没有想到，当他试图与学校建立联系的时候，便首先遇到了麻烦。



这个孩子就读的中学坐落于市中心，始建于1921年，最早是日本女子高校，目前是沈阳最好的省重点中学之一。虽然是市中心，但学校周围的环境却很幽静。鸦嘴兽在抵沈的第二天早晨来到学校，向传达室的师傅说明来意并出示了记者证，他们告诉记者教导处的几个主任现在都在班里听课，请记者稍等。然而下课后传达室的师傅经电话请示，却面露难色地告诉记者，教导处的主任们都外出了，无法接受记者的采访。记者随后表示采访分管业务的校长也可以，这次传达室的师傅连电话都没打就告诉记者校长不在，同时还使了个眼色，那意思是他们不愿意跟你谈，你就别忙活了。

鸦嘴兽垂头丧气地在校门口兜了几个来回，心想我就这么两手空空地回去，Walker大人还不把我吃了？于是便掏出手机拨通沈阳114查询该中学校长办公室电话，再拨过去那边却说打错了，我这里是分校，记者连忙说明情况，接电话的人倒很热情，给了记者另一个电话号码让记者找党委刘书记。鸦嘴兽听到“党委”二字，心中不由得泛起一股找到组织的暖意。果然，在刘书记的热情帮助下，鸦嘴兽才顺利地踏进了这所中学的校门。

首先接受采访的是该校6年一贯制特长试验班教导处吴主任，毕业于东北师大，年轻而坦诚。他向记者介绍说由于这个孩子的情况比较典型，因此班主任也跟他谈起过有关情况。他承认自己是一个即时战术类游戏迷，目前正在玩《盟军敢死队2》，但是对于初中这一年龄段的学生来说，电子游戏确实是有害的，而且不能有效地帮助学生锻炼自己的才能，增长对学习的兴趣。他认为在初中这一阶段，无节制地沉迷于电子游戏和上网如果不是最令老师头疼的问题，也至少是排在前三名之内的。

这所中学实行的6年一贯制特长试验班是沈阳市的一个试点，就是说在这个班里的学生不必经过中考，可以在该校一直读到高三，这样学生减轻了一些压力，而校方可以按6年的完整跨度更加合理地安排课程进度，试图在“教”和“学”两方面都能起到更好作用。所谓“特长”是指学校对于这样的班级的英语教学做出了一些探索，将一个班的学生分为两组，配备两名英语老师，在班内形成竞争气氛，促进孩子们在外语方面的学习。但是在谈到具体的教学安排时吴主任也有些无奈：该校的初一要求学生统一住校，从初三开始，所有班级放学后一律安排一直延续到18点40分的晚自习，周六学生还要补习半天。

到高三的时候，毕业班全部安排到离沈阳市区35公里的分校实行封闭教学，学生每个月才可以回家一次。当记者问起有关“减负”的问题时，吴主任苦笑着说晚自习在上级的压力下曾经取消过一段时间，但是学生家长却联名要求恢复，原因是学生正常放学时家长大多还未下班，这段时间学生处于放任状态，家长不放心。另外在应试教育体制下，全沈阳的中学都是如此安排，在升学率这个单纯指标的衡量下，学校恨不得每个星期上8天课，又怎么可能不利用晚自习和周六的时间呢？只要大的社会环境和应试教育体制不改变，所谓“减负”也只能是一句空话。

在这种情况下，初中的孩子由于年龄的关系，长时间承受高强度的学习，便很容易产生逃避和逆反心理。电脑和电子游戏有着缤纷多姿的表象，对他们就产生了莫大的吸引力。在这方面，高中的情况与初中截然不同，很多高中学生的电脑应用水平很高，甚至可以帮助老师制作课件，但他们对于游戏的兴趣普遍都不是很强烈，而是更偏重于学习电脑的相关知识和技能。

随后记者又采访了孩子的班主任李老师，她也是初三年级组的组长，同样很年轻、很疲惫，说话时的嗓子带着职业性的沙哑。下面是采访实录。

记者（以下简称“记”）：*请您介绍一下这个孩子的具体情况好吗？*

李老师（以下简称“李”）：这个孩子的性格内向，比较孤僻，平时话不多。但是他的心地比较纯朴，待人也很随和。学习上物理和化学的成绩比较好，数学不爱做题，文科从来不背书，成绩较差。他特别爱好电脑，操作水平比较高，同学们有什么问题都会请教他，我买电脑的时候基本上都是让他帮着参考的。

他对于事物有自己的想法，如果他不接受你的意见，虽然表面上不说什么，但仍然会自行其是。

但是他在学习上满足于现状，不求上进，动力不足。另外就是沉迷于电子游戏。为了让他加强对自己的责任感，我和家长商量曾经尝试过放松一段时间，让他自己安排日程，但是他的成绩依然是飘忽不定，没有明显效果。

记：*孩子有什么其他的兴趣和爱好吗？*

李：基本上没有，他比较喜欢打篮球，但也只是玩玩而已。

记：*目前初中学生的普遍状况是怎样的？他们的电脑应用情况如何？*

李：我们学校学生的家庭条件都比较好，电脑普及率大约在60%以上，但是绝大部分的电脑都是用来玩游戏了。

现在的初中生们接触到的信息量非常大，思想很活跃，这一点让老师和家长都觉得很难跟得上形势。同时，这个阶段的孩子都处在自我意识逐渐确立的时期，与家长开始产生代沟，因此他们对于所接触到的信息一般都缺乏正确而适当的引导。

由于独生子女的缘故，他们一般都很自负，看不起勤奋读书的同学，认为学习玩乐样样都行才是最棒的。但是他们往往缺乏自制能力，而且遇到问题就选择逃避的态度，不敢面对现实。

记：*能否介绍一下目前电脑在教学中的应用情况？*

李：实际上电脑在日常教学中的作用几乎为零。虽然学校在这方面很重视，投了很大的资金力量建设校园网，而且在教学中推广课件，但是一方面好的课件很少，另一方面有些学科也并不适合用课件来表现。学校的电脑课也基本上变成了孩子们玩电脑的机会，经常有学生偷偷地把游戏盘带到电脑课上玩。



记：*班里喜欢玩游戏的孩子们是否表现出一些智力上的不同寻常之处？*

李：我知道你想问的是什么，但是很抱歉，现实情况是班里热衷于游戏的小团体通常都是学习成绩不好的学生，他们在智力上没有表现出特异之处，而且在文艺、体育等其他方面也都不突出。他们之间经常是互相牵制，结果谁的兴趣都无法转移到学习上来。就算偶尔有所改变，也无法巩固。

记：*您对于电子游戏是怎么看的？*

李：我对于电子游戏本身并没有什么偏见，但是我认为在人生的这个阶段，还是应该有所控制。一方面长时间操作电脑对身体还未发育完全的孩子有很大伤害，另一方面总是单独面对电脑的经历对于培养孩子们的人际交往能力和合作精神，最终发展出健全的人格也是不利的。另外很多游戏作品对孩子的思想有不良影响，而真正锻炼孩子的地方并不多。

在了解了这些情况之后，鸦嘴兽与孩子进行了一次开诚布公的谈话，和他探讨了成为一个优秀的电脑工程师或者电子游戏人所必须具备的知识和技能，以及获得这些知识和技能可能的途径，尽可能地让孩子去面对自己的真实处境，并鼓励他付出努力去实现自己的梦想。最后，鸦嘴兽与孩子做了一个东北男人式的约定——尽量克制玩游戏的欲望，努力把自己的成绩提高到班里的前5名水平，最终如愿考上孩子心目中的高等学府：西安交通大学。

尽管如此，在分手的时候鸦嘴兽仍然是满怀忧虑，不知道自己的努力究竟能收到什么样的效果。

四、电子海洛因的又一次静脉注射

回到北京，开始动手撰写这篇专题文章的鸦嘴兽不能不联想到本刊记者生铁在去年8月份所写的，探讨游戏对社会影响问题的一篇文章——《“海洛因”的静脉注射——关于游戏的一点思考》。在有了这样的经历之后，他忽然对自己原来所持的观念有了一点怀疑：去年《光明日报》的记者把游戏称为“电子海洛因”，真的是毫无道理吗？对于一些在应试教育的沉重压力下挣扎的孩子们来说，电子游戏难道不是像毒品一样提供给他们一个安全的虚幻空间吗？他们在这里获得无上的成就感和满足感，在这里实践着他们的光荣和梦想，可实际上却仍然一无所有，这难道不是一种另类的“吸毒”现象吗？



以这篇文章里的孩子为例，当鸦嘴兽问起他为什么学习数学的时候只是看题而不做题的时候，孩子迟疑了半天回答说是因为不会做，而且他觉得数学课本上讲的解题思路没有用。大家可以试想一下，当一个活蹦乱跳的孩子被纳入到我国现行的教育体制之下的时候会发生些什么。他被迫着接受越来越多的毫无关联的课程，这些课程他有些是喜欢的，有些是不喜欢的，但是不管他喜欢还是不喜欢，它们都会占满他的全部时间。这些课程有用吗？跟实际生活有关系吗？这些问题没有人告诉他答案。那么学习的目的是什么呢？当然是应付考试。还有那些无休无止的排名，用一把刻板冷漠的尺子把人分出优劣。下午放学可以玩一会儿了吧？呵呵，不可能，还有晚自习呢；周六周日总是自己的时间了吧？哼哼，别想，那么多补习班等着谁去上啊。已经高三了？好，换个地方全部圈在山沟沟里面，除了学习哪儿都别想去！请注意，这样的压力是长年累月的，没有解脱的时候。我们的孩子一直在承受成年人都难以忍受的压力，这种情形是不是也有些残酷呢？

在这个体制里，学校关心的是升学率，老师关心的是升学率，家长关心的仍然是升学率，而真正重要的孩子心性和人格上的全面发展却很少有人有时间去关注。当一名像小太阳一样被呵护着成长起来的独生子女突然在学校遭遇了挫折，你认为他会真正面对现实，自己找出克服困难的办法来吗？那样的孩子可能有，但太稀少了，鸦嘴兽倒觉得逃避现实在这种情况下是最正常的反应。而电子游戏，恰恰可以营造出一个光怪陆离的虚幻空间，在这里，你就是主人，可以随心所欲，发号施令，电脑决不会拒绝你的指令。因此，当我们的孩子无法解决自己的问题时，如果他有一台电脑，又喜欢电子游戏（不喜欢电子游戏的孩子我至今还没发现呢），那么最可能的反应便是打开电源，给自己进行电子海洛因的又一次静脉注射。

但是，这一切都不是电子游戏的错误。就像海洛因也不过只是一种化合物而已，它本身是无所谓对错的。如果我们非要把一切的根源都归结到电子游戏身上，那么问题将永远得不到解决。

五、有心与无力的悖论

在采访过程中，学校教导处的吴主任和班主任李老师都认为电脑对于实际教学起不到什么辅助作用，最大的用途也就是上网查查资料或者上网校什么的，老师们对于电脑的态度不仅是反对，甚至还有些憎恨。吴主任认为在实际教学中有没有电脑没什么区别，那么事情真的是这样吗？

沈阳市的这所中学硬件设施应该算是很不错的，它的运动场全部铺上了塑胶，鸦嘴兽甚至想亲自跑上去踢两脚球。学校的网络管理员是吉林人，刚从东北师大毕业，看得出他对于能到这所重点中学工作很满意。当他得知鸦嘴兽来自于《大众软件》，便热情地带着记者参观了学校校园网的各方

面情况，因为他也是《大众软件》的读者，这让鸦嘴兽突然觉得自己高大了很多。

学校对于计算机在教学中的应用很重视，专门安排了一个副校长分管校园网的建设。记者在机房里看到他们的设备都很先进，网络交换机是思科（Cisco）的产品，服务器是戴尔和IBM的专用服务器，同时电脑教室里还装备了投影机和VOD录像点播设备，所有的电脑都是宏基（Acer）的品牌机。据网管介绍，学校预计将投入1600余万元人民币用于校园网和电化教学设备，这着实让记者吃了一惊：没想到一所中学也有这么强大的财力。但是这些投资为什么不能在实际中发挥作用呢？



当记者问起学校电脑教育的具体内容时，吴主任说学校只在初一和高二有固定的电脑课，具体内容是讲解Office的操作使用。听到这里记者心中不禁一愣：对于孩子们来讲，电脑的真正吸引力在于它极强的交互性和丰富多彩的游戏性，如果学校不能在这些方面因势利导，激发孩子们学习电脑的热情，而只是讲授那些枯燥而且对于孩子们来说没有实际用处的Office操作，这样的电脑课不是形同虚设吗？随后记者与班主任李老师谈起电脑教育的情况，她觉得对自己这代人感到悲哀，上学的时候没能接触到电脑，导致这方面的技能比较差，不但无法有效地指导学生，甚至自己购买电脑还要学生来指点，这样的状况让她觉得很无奈。而当记者参观学校为老师举办的课件观摩课时，他们正在讲解白居易的长诗《琵琶行》，电脑上正在播放的课件原来不过是《琵琶行》的文字画面+朗读再配上一点背景民乐，这么简陋的所谓课件对于老师和学生更加深入地理解诗作的内容和意境真能有所帮助吗？

看来教育界对于电脑在教学中能够发挥的作用已经有了共识，否则学校也不会投入如此大的力量用于建设电脑教学环境。但正如再好的工具也需要运用得法才能充分发挥出效用来一样，让电脑辅助老师的教学离不开老师们自身对电脑的深入把握。如果我们的老师总是停留在对电脑一知半解的水平上，如果我们的老师还需要学生来指点自己的电脑操作，我们就很难想象电脑能够在这所学校里起到多大的作用，更难想象老师如何来纠正并教育迷失在电脑中的学生了。

至于家长，同样需要增加自己对电脑的了解。很多家长并不清楚电脑到底能做什么，只是因为怕孩子落伍便搬了一台回来，结果无法掌握孩子到底在用电脑做什么。出了问题，要么把电脑锁起来让它白白贬值，要么干脆放任自流。

正是因为对于电脑的陌生，才使得我们的老师和家长在面对“问题儿童”时常常陷于“有心杀贼，无力回天”的窘境之中。

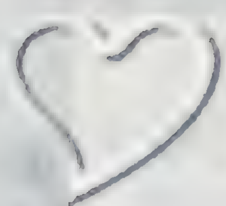
六、五里河夕照

结束采访之后，在离开沈阳的头一天下午，喜爱足球的鸦嘴兽来到了沈阳五里河体育中心。虽然中国足球历史性的突破似乎就在昨天，但狂欢的人群早已散尽，巨大的体育场在夕阳里显得有些疲惫，空气中似乎还回荡着数万名球迷震耳欲聋的欢呼喝彩声。工作人员在忙着检拾前几天人们留下的垃圾，这时他们显露出难得的宽容，是啊，人们在此时此刻的放纵都是可以理解的吧？而少年足球训练班的孩子们早就开始了自己的训练；旁边的训练场上，球迷们隔着铁丝网在秋风中观看着沈阳金德队的训练，虽然他们在已经举行的19轮甲A联赛中仅仅积了可怜的7分，但还是有人在向他们求取签名。呵呵，看来人们对于偶像是不会有太多计较的。

中国足协使用狼狗和升国旗宣誓的办法都没有办到的事情，在米老头一句“足球是快乐的”面前显得是那么轻而易举，甚至轻松得让人们觉得有些荒唐。这是不是能给我们一些启示呢？当我们开始让球员享受足球的时候，我们自己便也开始享受足球了，于是一切都变得如此美妙。



还是把一切事物的本来面目都还给他们吧，让孩子们在天地间尽情飞翔吧，让球员们投入到竞赛中去吧，让老板们努力挣钱吧，让做思想工作的人们劳累吧，如此，生活便简单了……在梦中，鸦嘴兽回到了灰色的北京。



编辑导语

不知道大家是否看过美国故事片《光辉之路》，大致内容是：在一场二战时期的攻坚战中，由于德军炮火猛烈，美军未能成功。失败后，将军认为进攻将士懦弱怕死，要依军法从事，枪毙大批战士。经过主角的据理抗争和协商，最后由3个连各选出1名战士上军事法庭。结果3个无辜的士兵成为了战争的牺牲品，而且是负面的。这给我的心灵触动很大。还有一部奥斯卡获奖影片《辛德勒的名单》是我永远不会忘记的，那是怎样的令人为之感叹。给大家讲这些，主要是想与读者进行一些心灵上的交流。也许有人自视清高、不相信世上美好的事物，或者太多的挫折与困苦冲淡了他们儿时崇高的理想。事实上，现实世界中存在着无数令人向往、令人心潮澎湃的东西。当机遇来临之时，一些人抓住机会取得了成功；一些人没有能力，未能实现梦想，归于平庸；还有一些人，就像我，则选择了平凡。

现在，Internet的普及给所有人带来了机遇，只要你拥有足够的知识与能力，就有选择的权力，所以，未来的一切都取决于你是否努力！

李红警
lgc@popsoft.com.cn

Norton Utilities 2002使用指南

上海 李锋

电脑硬件产品日新月异的进步，应用软件的不断增多，已让如今的Windows 9x操作系统觉得难以应付，再加上连年的“病虫灾害”，Windows 9x操作系统变得不堪一击。狂读硬盘、频繁的非法操作、蓝屏、死机，让计算机用户头疼不已。而Norton Utilities的出现为我们带来了福音。

Norton Utilities是由美国Symantec公司开发的一套PC实用软件工具包。它集成了磁盘修复、磁盘优化、系统维护、系统优化等一系列功能。早在DOS时代，它已名声大躁，身为Norton Utilities成员的NDD（Norton Disk Doctor）和Speed Disk更是玩家必备工具。就连微软也从Symantec公司购买它们，转化成当时的ScanDisk和Defrag，其影响力可见一斑。

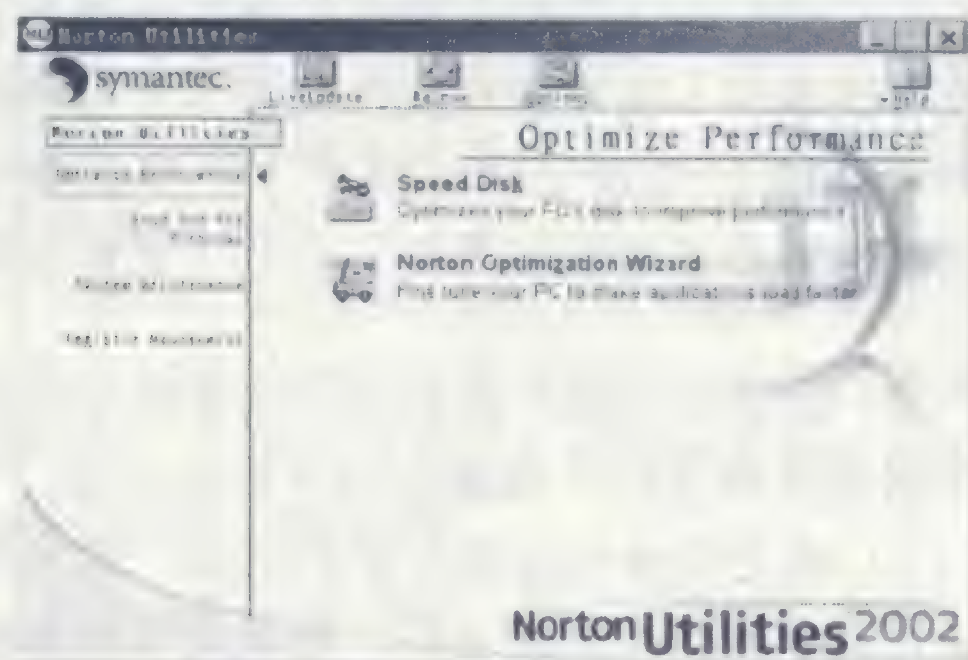


图 1

自进入视窗时代以来，Windows附带的系统维护软件越来越惹人讨厌，速度慢，实用性也差。而Norton Utilities一直陪伴在我们左右，消除了大家的烦恼。如今，Symantec公司为我们带来了其最新产品——Norton Utilities 2002（图1）。现在就来体验一下吧。

软件安装

Norton Utilities支持所有目前已发布的Windows操作系统，包括Windows 98/Me/NT (with Service Pack 6)/2000/XP专业版或家庭版。它提供了4种安装方式：最小安装（Compact）、定制安装（Custom）、典型安装（Express）和标准安装（Standard Installation）。正常情况下选择标准安装就行了。如果是Windows 9x操作系统，需要56MB空间；而Windows NT/2000/XP操作系统只需要43MB空间（一些工具不适用于NT类操作系统），另外还需要20MB空间存放临时文件。不过这些两位数级别的软件对于现在的硬盘来说实在是小菜一碟。

根据安装向导的提示就可顺利地完成软件的安装。安装完毕后，将会启动Norton Live Update来在线更新软件版本。我们可以选择取消，跳过升级步骤。最后，向导会提示是否需要重启。如果是基于NT的操作系统，无需重启也可使用，而Windows 9x/Me的用户则需重启一次。

需要注意的是，如果用户使用的是NT类操作系统，则必须在Administrator即管理员身份登录的情况下才能完成软件的安装，这是由于安装软件需要修改系统注册表，而只有管理员身份才具备此权限。另外，如果硬盘上有多个操作系统需要安装Norton Utilities，则必须分别安装，且安装目录不得相同，以免不必要的麻烦。

安装结束后，会自动在桌面上创建一个Norton Utilities的快捷方式，双击即可启动Norton Utilities管理平台。

初级使用

从界面上看，Norton Utilities 2002较以前版本简洁了不少，没有什么复杂的菜单。左边的导航栏将实用工具分为三大类：Optimize Performance（系统优化），Find and Fix Problem（查找并修复系统问题），System Maintenance（系统维护）。下面就依据分类依次介绍。

一、*Optimize Performance*（系统优化）

在系统优化栏中，第1个按钮是Speed Disk工具，用于整理系统磁盘碎片。第2个按钮是Norton Optimization Wizard工具，用于优化磁盘系统性能。

这里我们需要区别一下碎片整理和磁盘优化的概念。前者指系统向磁盘存储的文件体积大于磁盘提供的连续存储空间时，不得不将文件拆开分别存于几块不连续的物理磁盘区域，从而产生了所谓

的磁盘碎片，而通过软件的调整将其转化成连续区域的过程称为碎片整理。磁盘优化则全然不同，它有两个方面：首先，根据文件调用的频繁程度来调整它们在磁盘中的位置，把使用频繁的文件放在磁盘开头以达到最短的调用时间；另外一个过程恰好与碎片整理相反，就是整理未被占用的磁盘空间，让它们连成一片，使以后磁盘碎片产生的可能性降至最低。

了解了这些概念后，我们也就明了这两个工具之间的区别。

1.Speed Disk （磁盘整理）

首先我们来看Speed Disk工具。在主界面中

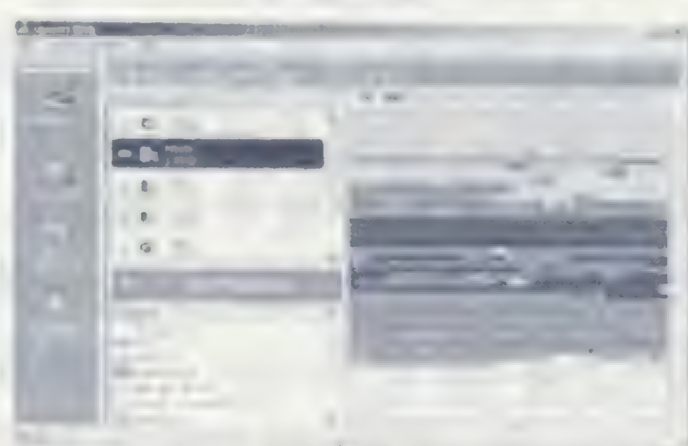


图 2

点击Speed Disk即可进入程序（如图2）。瞧，其界面是否和Windows 9x系统自带的磁盘碎片整理程序界面相似?

在主界面左侧共有4个按钮，分别对应4个主控面板。首先来看第1个Optimization Map面板，左上部分为磁盘的分区信息，左中为开始优化按钮，右侧为整个磁盘的文件分布情况及碎片整理状况，左下部分则是右侧图示中各种颜色所代表的含义。这同Windows自带的碎片整理程序的图示方法类似，我们可以通过单击来自定义各种状态的块颜色。

在整理碎片之前，我们还需要了解一下其他几个面板的功能。Analysis是第2个面板，用于分析磁盘中的碎片分布情况。在左侧的分区列表中选择需要分析的盘符，按“Start Analyzing”就可进行磁盘分析，在面板右侧会显示分析后的数据结果（如图3）。其中，第1个饼状图显示的是已用空



图 3

间中碎片（即非连续空间）和连续空间所对应的比例关系；第2个饼状图显示的是连续空闲区和碎片空闲区对应的比例关系；第3个饼状图显示的则是已用空间和空闲空间的比例关系，并显示出总文件夹数和文件数。而在下面的列表中，根据单个文件占有的碎片数依次排列。通过如此详细的磁盘分析，有助于我们了解自己的硬盘状况，也可明白整理磁盘的必要性。

下面来看第3个面板Drive Options。在该面板中我们可以手动指定文件的存放位置。这个窗口中有4个分类，依次是：（如图4）



图 4

（1）将文件放在磁盘起始位置处（在所有非系统文件之前）。这个面板的作用是不言而喻的，在用户了解自己常用文件的情况下，手动指定文件，将其放至磁盘起始位置处，有利于更快地调用它们。

（2）将文件后移。意思是把指定的文件移到磁盘中所有文件之后，剩余空间之前的位置。

（3）将文件放至磁盘分区的末端。即将指定文件放在整个磁盘空间的最后，也就是读取最慢的位置。

（4）不能移动的文件。在此栏中指定的文件将不纳入磁盘整理的范围，这有利于保证系统的安全性、稳定性和一些加密程序或文件不受磁盘整理的影响。

有两种方式添加指定的文件：Add Wildcard和Add File。前者是手工输入通配符来指定文件，类似于在资源管理器中查找文件的形式；而后者是在文件列表中选择文件，一次可选择多个文件或文件夹（限在同一目录下的文件或文件夹）。

最后我们来看Schedule Options面板（图5）。其功能是设定磁盘整理的一些预置选项，包括磁盘整理的频度，如每次系统启动时、每天、每周、每月，还可以详细到每周的星期几，每月的第几个星期几；每次整理的开始时间、结束时间和持

续时间；每次使磁盘整理运行的条件，如碎片总数

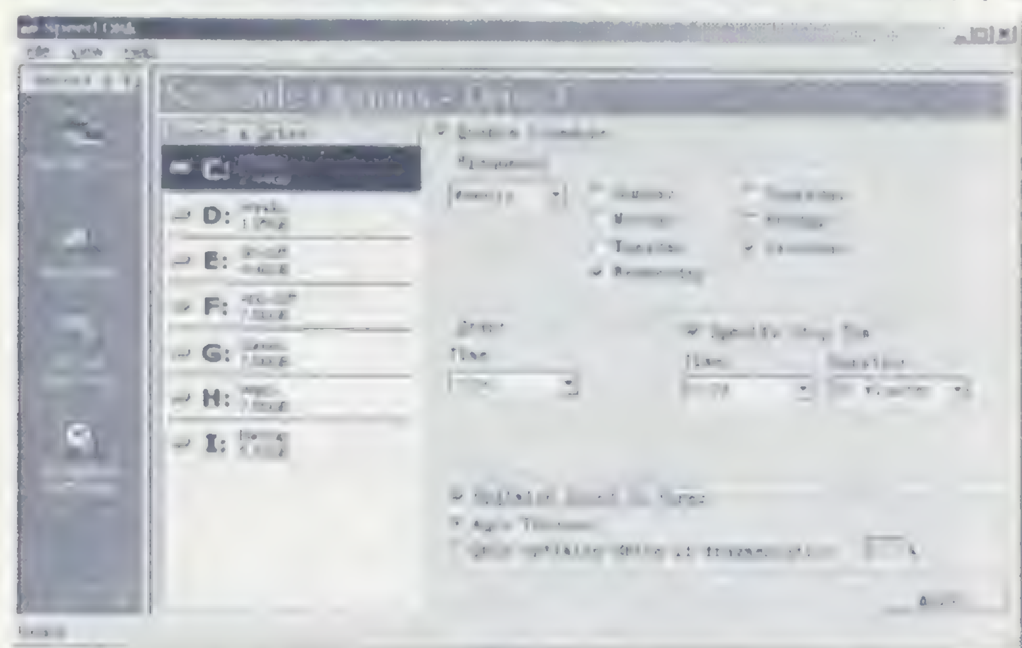


图 5

达到了某个百分比。这些设定是相当实用的，也是Windows自带磁盘碎片整理程序无法匹敌的。

在完成了后3个面板的设置之后，我们可以放心地进入第1个面板进行磁盘整理，或者直接关闭程序等到预定时间自动进行（如果用户不能保证磁盘没有错误，最好在整理之前进行磁盘扫描）。

Speed Disk还有一些属性可以设置，它们可在菜单View的Global Option中找到。

在Settings面板中，我们可以设定软件在进行磁盘碎片整理时占用CPU和内存资源的程度，以及同时进行碎片整理的分区数量，还有是否需要在整理NTFS格式分区前进行磁盘错误检查和是否需要记录检查结果。这些选项有利于提高磁盘整理的执行效率，也有助于系统安全（这些选项适用于基于NT的操作系统）。

在Event Logging面板中设置的是需要记录的软件执行信息，如程序是否启动、整理过程是否正常进行等。这些记录可以在整理碎片发生问题时，帮助我们分析出错原因。

要使这些设置生效，则必须关闭Speed Disk并重新启动它。另外，在File菜单中可以通过LiveUpdate更新Speed Disk程序。

是否看上去比较复杂？其实不然，以上介绍的这些设置通常不会发生变化，一般用户只需直接在Optimization面板中进行磁盘整理就可以了。在整理碎片时，我们可以发现，Speed Disk的整理速度要比Windows自带的碎片整理程序快许多。

2.Norton Optimization Wizard（优化向导）

Optimization Wizard是系统优化（Optimize Performance）中的另一个工具，用来优化磁盘性能。可能是出于安全因素的考虑，这个工具只能在Windows 9x和Windows Me下使用。

我们知道，Windows系统在运行时会产生磁盘交换文件，以适应大于系统物理内存空间的程序和多任务管理运行的需要。这些交换文件也是系统调用最为频繁的文件之一，因此，将其放至磁盘分区的启始位置是很有益处的。另外，系统的注册表文件也是使用非常频繁的文件，同样需要将它放至分区靠前的位置。同时，这些文件都是大型动态存储文件，其体积不是恒定的，因此需要预留更多的空间以保证它们是连续存储的。Norton Optimization Wizard的作用也在于此。

它的使用十分简单。在主控界面中选择Optimize Performance面板，点击Norton Optimization Wizard进入优化向导。

首先出现的是欢迎界面。单击“下一步”，向导提示为磁盘作简单的性能测试（仅在第1次优化时出现），以确定系统中哪个驱动盘速度最快，最适合放置交换文件。单击“下一步”，执行测试。测试过程可能需要几分钟的时间。完成后，向导提示找出一块有效的连续存储区域用来放置系统交换文件。单击“下一步”，向导提示找出一块可靠安全的连续存储区域用来放置系统注册表文件。单击“下一步”，向导提示优化向导结束，需要重启一次来完成整个优化过程。

从上看来，整个过程十分简单，也十分快捷（包括重启，大约10分钟），用户只需简单地按“下一步”直至结束就可以了。

二、*(Find and Fix Problem)* 查找及修复系统问题

其中包含了5个实用工具，下面依次介绍。

1.Norton System Doctor（系统医生）

System Doctor是用来监测系统运行状况的软件，有点类似于一些主板附带的监测软件，只不过System Doctor监测的内容要丰富得多。

在控制中心选择Find and Fix Problem面板，点击System Doctor启动程序（图6）。其中的

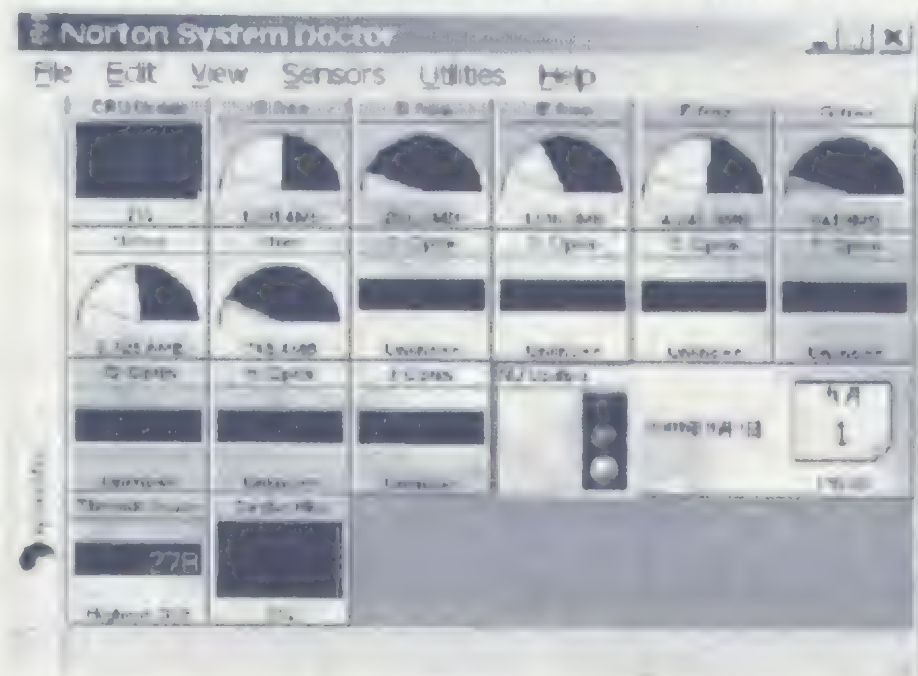


图 6

每个小监视器即时地显示着监测对象的具体数据，蓝色表示该对象目前处于安全状态，而红色表示该对象处于警戒状态，也就是危险状态，当中的一根红色直线就是软件指定的警戒线。

下面详细介绍System Doctor的使用方法。System Doctor的监测对象分为6大类：1. 内存。包括虚拟内存使用状况、交换文件体积、交换文件组织状况和物理内存使用状况；2. 磁盘。包括磁盘碎片情况、磁盘浪费的空间、硬盘SMART状态（SMART是用来预测硬盘物理损坏的硬件标准）、磁盘剩余空间；3. 系统。包括电池的剩余电力、CPU的使用负荷、当前活动的线程数、当前与本机相连的用户数、WinDoctor（周期性地扫描系统中常见的错误，如损坏的链接、文件丢失、注册表错误等）；4.Internet 和局域网。包括响应时间（连接到Symantec公司主页的时间），传输时间（与指定网站传输数据的时间），网络数据接收、发送速度；5. 执行效率。包括缓存命中率、缓存占用物理内存的容量、系统调用磁盘数据的速度、系统执行效率；6. 信息。包括系统时间、缓冲区占用内存的大小、Norton Utility更新状况、Windows运行的时间（一般用户这个数字总是为0（天））。以上这些可监测对象已基本涵盖了普通用户所想了解的范围，并涉及了一些专业用户需要监测的内容。

在System Doctor中，已预设了一些常用的监测对象，如CPU负荷，各磁盘分区的剩余空间和碎片状况，Norton Utility的升级状况及系统日期。我们可从Sensors菜单中选择想要监测的对象，点击后即可加入到监测面板中；而对不想监测的对象，在监测面板中选中后直接按Delete键即可删除。是否觉得面板过于单调？只要双击监测对象，在弹出的对话框中点击“Properties”进入属性面板中进行设置。这里，我们可以设置监测数据的显示方式，有多达9种图示方法可供选择。在属性面板中，还可设置获取对象数据的频度，范围从每秒钟到每星期，够大了吧，以及设置警戒线的位置，提出警戒信号的方式（如声音或动画）。这些选项为我们提供了丰富的个性化素材。

在显示方式上，System Doctor亦为我们提供了多种选择方案。在View菜单中可以看到，有Always On Top选项（总在最前），Dock选项（驻留，即同Windows的任务栏一样占据屏幕顶端），Auto hide选项（同OICQ在屏幕边界自动隐藏），是否显示主菜单和Symantec公司图标。因此我们无需担心System Doctor会占据我们过多的屏幕空间。

另外，在System Doctor的Option面板中（图7），我们还可以设置每个监测单元的背景图片、

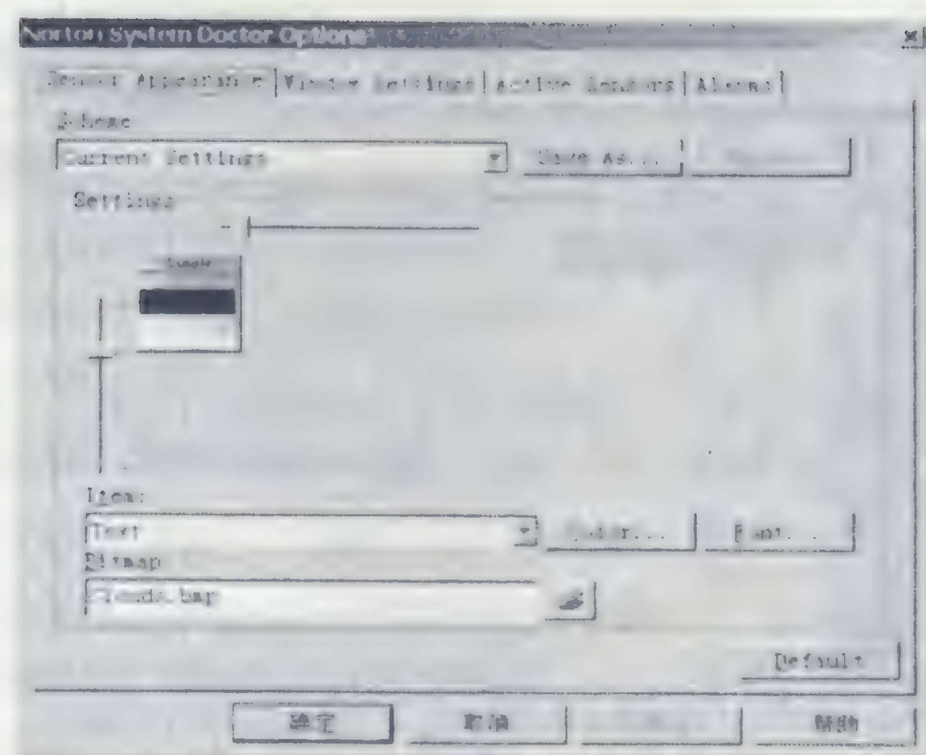


图 7

显示字体的颜色等。如果想一次添加多项监测对象，在Active Sensors子面板中进行无疑是个非常明智的选择，双击左栏中需要添加的对象就行了。在右侧的面板中，显示出已选择的监测对象。

在Norton Utilities安装过程中，默认设定是将System Doctor放入启动栏中，即每次开机时自动运行。

在使用它时需要注意的是，除非特别需要，尽量少开一些关于监测CPU、系统线程的对象监测器，否则会严重影响系统的运行速度。也可尽量降低获取监测对象数据的频度。另外，在Windows Me中，开启对系统磁盘的监测，可能会影响系统恢复功能的正常运行，解决方法是关闭这些监测对象。

2.UnErase Wizard（反删除向导）

无论是菜鸟还是大“虾”，无意中都可能发生误删文件的情况。而UnErase Wizard的作用就是将由此情况产生的损失减少到最低。

总体上看，UnErase Wizard可谓是Windows系统垃圾箱的超级版。这不，安装了Norton Utilities之后，在桌面上我们再也找不到原来的垃圾箱了，它已被替换成了Norton Protected Recycle Bin，译为受诺顿保护的垃圾箱（图8）。

“普通的垃圾箱”只能接收从Windows资源管理器来的删除信息，而从其他方式，例如通过其他软件删除、MS-DOS命令行删除文件，垃圾箱便会遗漏它们。然而误删文件的情况通常是由这些途径产生的。UnErase Wizard工具就能监测到相应的信息，并且它还能挽救已在垃圾箱中删除的信息。

UnErase Wizard的使用十分简单。在向导首页，提供了两种恢复方式：从逻辑分区中查找所有受保护的文件；查找所有符合查询条件的可恢复文件。

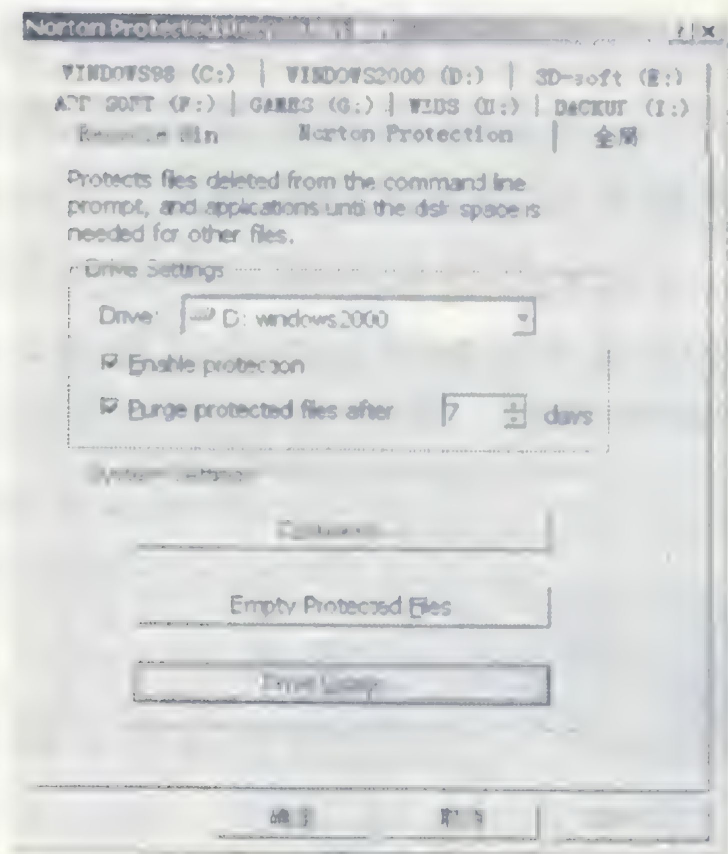


图 8

首先来看第1种查找方式。按“下一步”，向导即进行文件查找，并将可恢复的文件列于清单中。我们可以选择需要恢复的文件（可以复选），然后按“下一步”就可恢复文件。

再来看第2种方式。选择第2种方式后，按“下一步”，向导提示文件名的查询条件。可以使用通配符形式，如*.ex?，这同Windows资源管理器中的查询方式是相同的。按“下一步”继续，若上个步骤没有输入查询条件，则在这步会列出系统可识别的文件类型供选择，反之，这步将不会出现。在接下来的向导提示中，可输入文件内容中所包含的字符串。最后，选择需要查找的驱动器或文件夹。完成后系统即开始搜索符合条件的文件，并列于清单中。选择想要恢复的文件后按“下一步”，即可完成整个恢复过程。

另外，可以定制桌面上那个受保护的垃圾箱。现在双击“Norton Protected Recycle Bin”，启动的不是原有的垃圾箱界面，而是Norton UnErase Wizard。右键点击“Norton Protected Recylce Bin”，我们看到属性面板比原先多出一个：Norton Protection面板。单击面板中的Exclusion按钮可以设置哪些对象需要保护，哪些对象被排除在保护范围之外；还可设定受保护文件的过期时间，这些文件占分区空间的比例等。

3.Norton Disk Doctor（磁盘医生）

Disk Doctor的功能和Windows系统自带的磁盘扫描程序相似，用于检测和修复磁盘中的文件链损坏和丢失，文件分配表的损坏等错误（图9）。

Disk Doctor的使用十分简单。首先在主界面的Find and Fix Problem面板中点击“Norton Disk Doctor”启动程序，选择需要检测或者修复（需要修复则选中Fix errors选项）的磁盘分区，按Diagnose键即开始进行扫描。一般的FAT16、

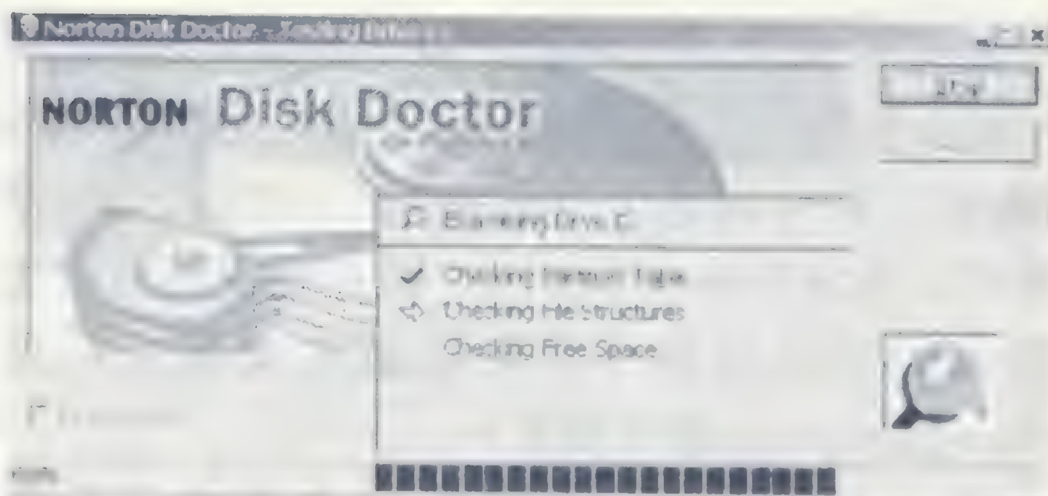


图 9

FAT32分区有3个扫描过程：分区表、文件结构、剩余空间检测；而NTFS格式分区的扫描则比较复杂，包括分区表、文件结构、索引、安全性能描述、文件数据、剩余空间6个方面。

同Windows自带的磁盘扫描程序一样，如果在扫描过程中有其他程序对该磁盘分区进行读写操作时，扫描过程将重新开始。另外，在Disk Doctor的Option面板中，我们可以设定哪些磁盘分区需要在每次开机启动时进行检查，也可设定是否对剩余空间进行表面物理检查。

4.Norton WinDoctor（视窗医生）

WinDoctor主要用于检测和修复Windows系统的各种错误，如注册表错误、快捷键链接对象错误。

它的使用也较为容易。首先，点击主界面“Find and Fix Problem”面板上的“Norton WinDoctor”启动它，程序进入向导界面，提示进行系统问题搜索。单击“下一步”即开始搜索，整个过程需持续几分钟时间（因系统软硬件的配置不同而异）。完成后，软件将所有发现的错误分类列出。按界面右侧的Details按钮可了解每类错误的详细信息（图10）。点击Advanced键则可获得类似

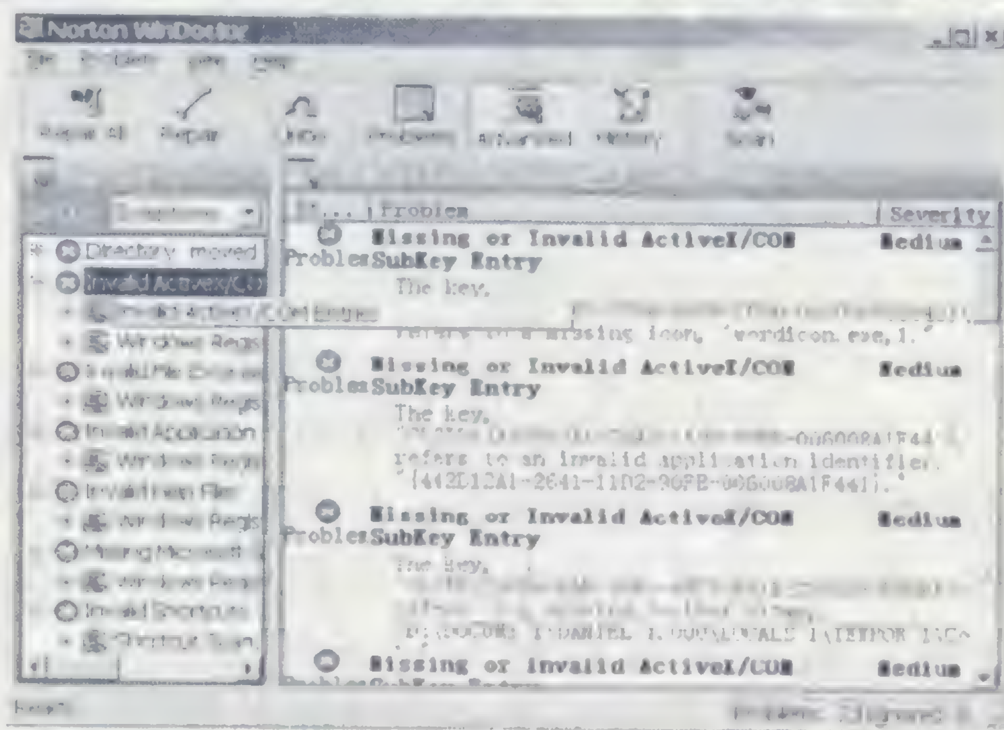


图 10

于Windows资源管理器的查看方式。需要对指定错误进行修复时，点击该错误，然后按Repair键（或直接双击该错误），软件会给出多至七八种的解决方案供选择。选定方案后按“下一步”，即可修复此错误。

如果想撤销修正过程，点击Undo按钮就可以了。对于想修复所有错误的用户，只需点击Repair All按钮，软件将逐个进行提示，依次修复每个错误即可。点击History按钮，则可查看以前修正过的错误的详细信息（历史记录的长度可在菜单View→Option中进行设定）。

美中不足的是，它不能记住未被修复的错误，在每次启动WinDoctor时必须重新搜索系统的错误。

5.Norton System Check（系统检查）

Norton System Check实际包含了Norton Disk Doctor和Norton WinDoctor的功能，并加以强化。其使用方法和Norton WinDoctor相同，就不再介绍了。

三、*System Maintenance*（系统维护）

该面板下有4个工具：系统信息（System Information）、安全擦除（Wipe Info）、镜像（Image）、文件比对（Norton File Compare）（基于NT的操作系统只有前两个工具）。

1.System Information（系统信息）

在该程序中，列出了详细的系统软硬件信息。软件将数据信息分为系统、显示设备、打印设备、内存、驱动器、输入设备、多媒体设备、网络设备8大类（图11）。

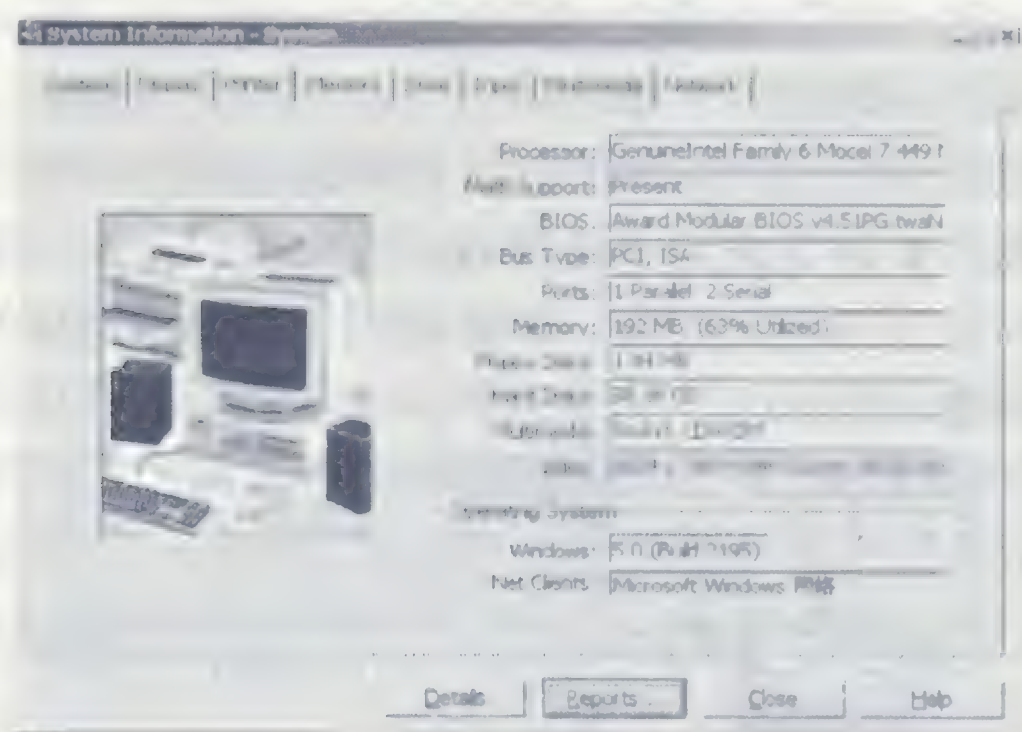


图 11

System系统设备面板中给出的是基本硬件配置信息和操作系统版本信息。有些栏目的字符信息较长，超出了可显示的范围，我们可以点中前端的字符向右拖动即可看到未显示的字符了。点击“Details”可显示更为详细的硬件配置信息，诸如CPU、操作系统的具体参数。

Display（显示设备）面板中列出的是显卡的硬件参数和显卡支持硬件加速的能力。

Printer（打印设备）面板中显示的是打印输出设备的硬件参数和功能支持能力。

Memory（内存）面板中给出的是当前处于系统内存中的程序或线程占用内存的状况。点击Details按钮可显示更为详细的信息。

Drive（驱动器设备）面板中列出的则是磁盘分区的详细情况。在如图12的饼状图中，绿色表示

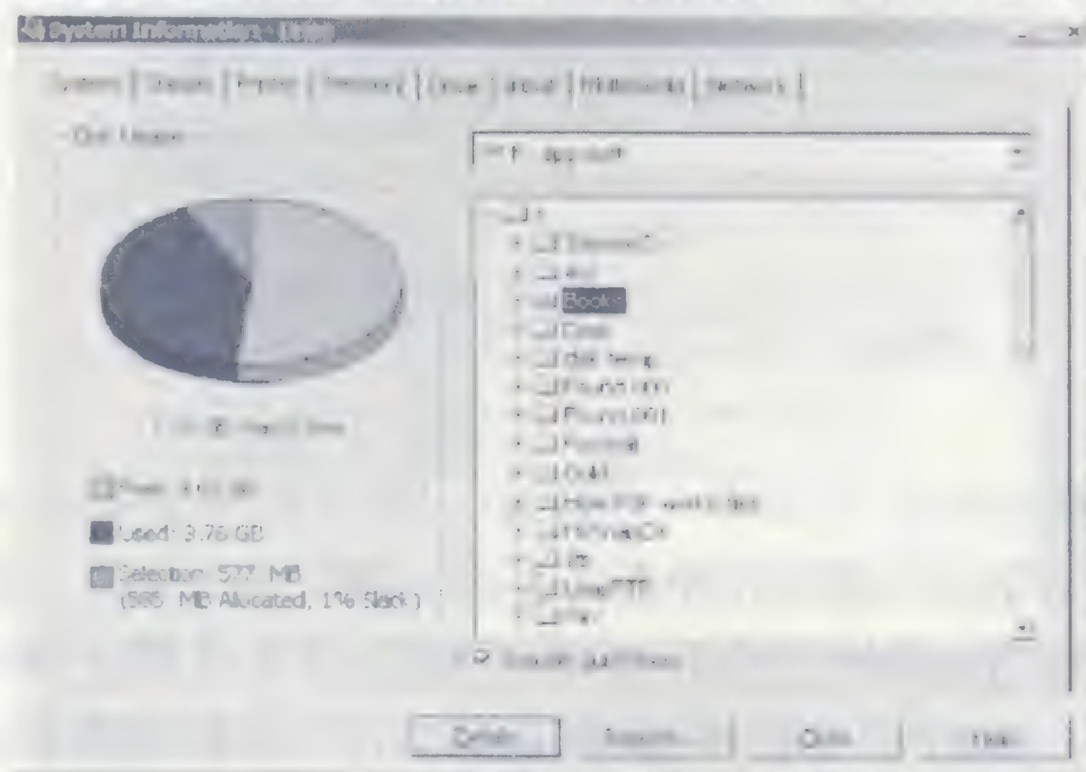


图 12

剩余空间，蓝色表示已用空间，红色表示选中目录的数据大小，并给出该目录实际占用磁盘空间的大小以及空间浪费情况。点击Details按钮可了解该分区的一些物理参数。

Input（输入设备）面板中显示的是输入设备的硬件信息，一般用户只有键盘和鼠标两种输入设备。

Multimedia（多媒体设备）面板中给出的是波形输入输出设备、MIDI输入输出设备、辅助设备、游戏杆以及视频、音频编码设备（实际是软件驱动）的相关信息。

Network（网络设备）面板中列出的是系统网络状况，类似于网上邻居显示的信息。

这些信息有助于我们更好地了解自己的电脑，对解决一些系统问题也有一定的帮助。

2.Wipe Info（安全擦除）

我们知道在进行一般的文件删除操作时，系统只是将其文件名从文件分配表中移出，而实际文件的数据仍然保留在硬盘中，直至有新的数据覆盖才会丢失。这样的好处在于能快速地删除文件，但对于一些重要的机密信息，却缺乏安全性，稍有本领的玩家就可将其恢复出来（用Norton Utilities中的UnErase Wizard也可以）。Wipe Info能帮助我们让文件从硬盘中消失得无影无踪。它的使用简单至极，我们可以把它当作JetCar（FlashGet）的悬浮窗口，直接将文件或文件夹拖曳至其窗口中就可以了。当然，也可以点击Browse按钮添加文件和文件夹。

点击Options按钮可对Wipe Info进行设定。

它有两种安全擦除方式：快速擦除和政府级擦除。快速擦除中可以设定填充的十六进制字节内容；而政府级擦除中，默认对文件物理位置进行3次填充，最后一次填充的字节内容可自定义。如果用户还嫌不够安全，可设定重复此过程的次数。

3.Image（磁盘镜像）

Image工具的操作过程是对选定分区的引导记录、文件分配表、根目录数据进行备份，以便UnErase Wizard反删除工具能更好地运行。

镜像的速度也比较迅速，一般一个分区只需几秒钟就可完成。点击Options按钮可以设定哪些分区需要在Windows启动时进行镜像。

4.Norton File Compare（文件比对）

File Compare用于比对系统文件的更改情况，如检查win.ini，system.ini在软件安装前后的变化。点击快捷菜单中的第1个按钮指定左框中要载入的文件，点击第2个指定载入右框中的文件。两个文件中不同的内容将会用红色标出，相同部分则不显示。它的缺点在于只能对明文（可显字符）文件进行比对，而对于二进制文件就无能为力了（如注册表文件、可执行文件）。

四、Registry Management（注册表管理工具）

此面板包括两个实用工具：注册表编辑器和注册表监视器。它们只能用于Windows 9x/Me系统，而不会在基于NT的系统中出现。原因嘛，不得而知。

1.Norton Registry Editor（注册表编辑器）

这个工具的作用和Windows自带的regedit工具类似，用于修改Windows注册表的内容。使用上两者也十分相似，在此不多作阐述了。不过Registry Editor引入了BookMark（书签）功能，我们可以将某个需要的键值路径加入书签列表中，今后查看该键值时只需在BookMark栏中双击该书签就可抵达相应的位置了，这为经常修改注册表的用户提供了不少方便。另外，它也可以编辑其他一些系统设置文件（INI文件），方法和修改注册表相同。

2.Norton Registry Tracker（注册表监视器）

Registry Tracker是一个非常优秀的工具，它可监视系统文件的状态，一旦被修改则立即记录相关信息。这是一种非常有效的保障系统安全的手段（图13）。

它的使用无需用户干预，整个过程软件自动完成，使用者只需一旁观看就可以了。被监视文件的一举一动都会即时地显示出来。

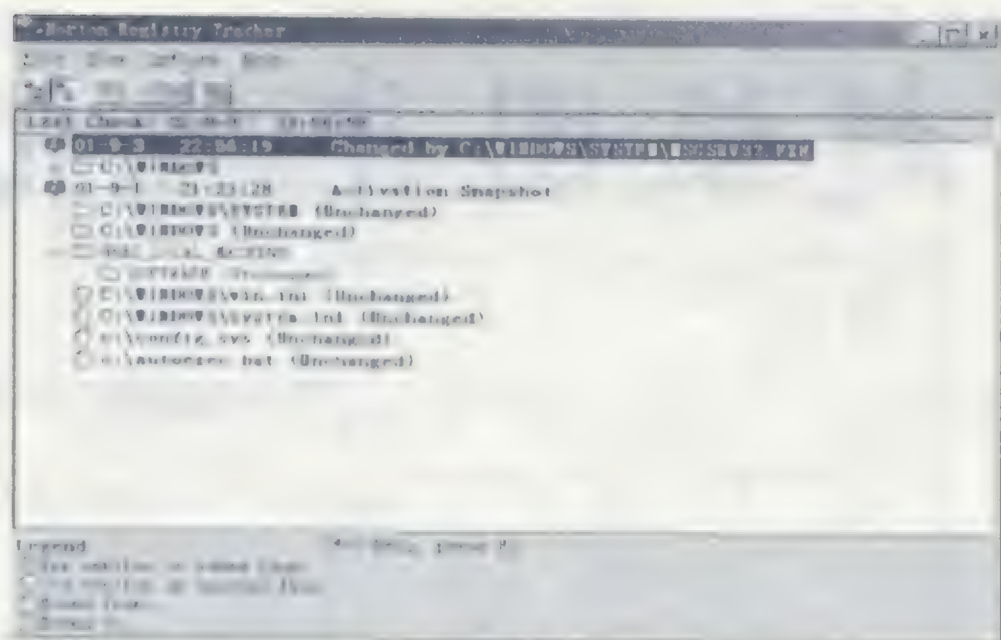


图 13

我们还可在Option中指定需要受监测的文件（包括文本文件和数据文件）或文件夹，以及注册表中需要监测的键值目录。

到这里，我们介绍完了所有视窗下运行的Norton使用工具。Norton Utilities还随盘附带了4个DOS环境下使用的应用软件，以照顾DOS用户和那些无法正常启动视窗操作系统的用户。它们是Norton Disk Doctor、Norton Disk Editor、UnFormat、UnErase，都可算是历史悠久的软件了，它们曾陪伴着无数PC用户度过了那难忘的DOS时代。

除Norton Disk Editor外，其他3个程序只能在纯DOS环境下执行，不过这些软件都有相应的视窗版本。而Norton Disk Editor用于对磁盘数据的直接编辑，因此，除非特殊需要，不推荐用户使用，以免带来不必要的麻烦（在默认设置中，它被设定为只读模式。需要对磁盘进行写操作时，必须在命令行中添加/W参数）。同样需要注意的是，这些DOS工具不能使用在NTFS格式的磁盘上。这些工具在默认情况下是不安装的，需要使用者直接从安装盘中拷贝至硬盘使用。

小结

虽然Norton Utilities如今没有DOS时代那样的红火，但它提供的软件工具包依然那样的实用，有效地帮助我们解决各类疑难杂症。我们也不必为了实现某个特定的功能去查找下载各种小型工具软件。

可能很多用户在碰到问题时，首先想到的是重装系统或者使用GHOST恢复到以前的面貌。可是往往在具体操作过程中，用户会忘记备份而将丢失一些重要文件，可谓费时费力而得不偿失。使用Norton Utilities说不定几分钟就搞定了。而且对于一些服务器和工作站，别说重装系统，就连重启一次也可能带来很多意想不到的麻烦。加上Norton Utilities提供了如此众多的监测软件，用它可将一些电脑问题拒之于千里之外，防范于未然。

超级图片优化专家

——Image Optimizer

上海 陆大康

图片文件“瘦身”的话题似乎由来已久了。日益减小的硬盘空间，不堪负重的服务器负荷，还有那慢如蜗牛的网络速度，这一切都造就了图片优化软件的快速发展。既要提高图片文件的压缩率，同时又要保证图片质量不受影响，就成了一对不可调和的矛盾。不过最近，Xat公司出品的图片优化专家——Image Optimizer却很好地解决了这个问题。它采用了独创的“MagiCompression”技术，在保证图片优良画质的前提下，能够极大地减小图片文件的体积；同时配以它所附带的一些图片优化工具，为我们提供了一个不错的图片优化解决方案。下面就请大家跟我一起来为硬盘中的图像文件进行一次“美容”手术吧。

我们先到Xat公司的主页：http://www.xat.com 下载Image Optimizer，文件大小1044kB，目前版本为3.51。仔细浏览一下Xat公司的主页，发现原来它就是大名鼎鼎的JPEG Optimizer的娘家，难怪光听名字就有一种似曾相识的感觉。不过Image Optimizer有着比JPEG Optimizer更为强大的功能，同时提供对JPEG、GIF和PNG等多文件的压缩和优化操作（图1）。

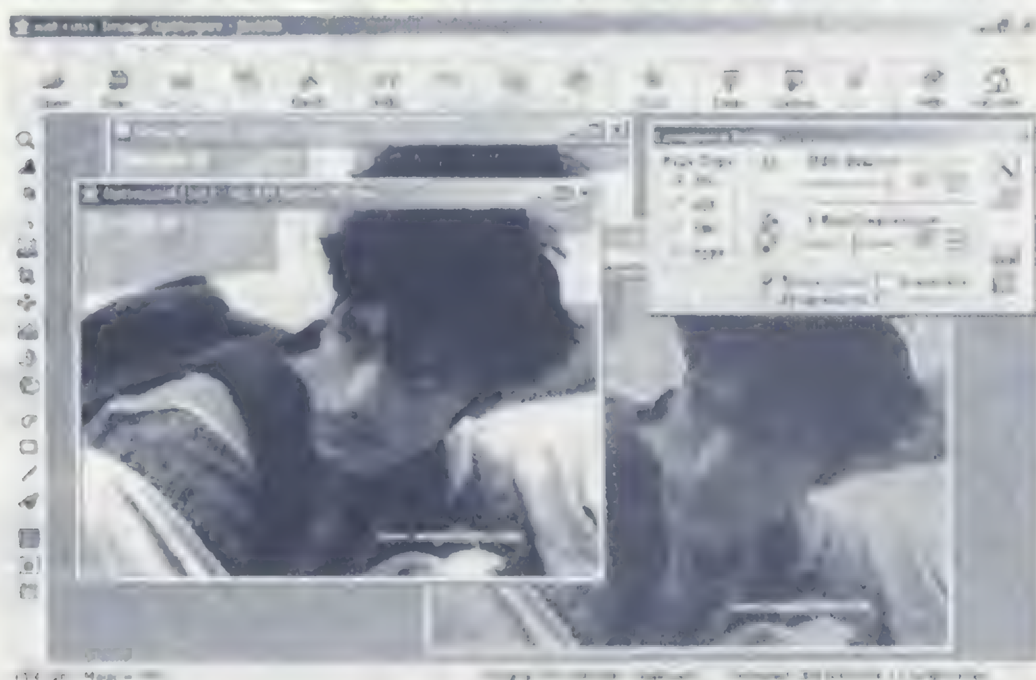


图 1

软件安装完毕之后，我们就可以运行使用了。从开始菜单中我们会发现，安装后有“Image Optimizer”和“Professional Image Optimizer”两个可执行文件。“Professional Image Optimizer”（以下简称PIO）顾名思义就是“Image Optimizer”的专业版，自然其功能也就更胜于标准版了。所以在文中我们将以它为例，给大家详细介绍优化专家的一些绝活。

操作简洁的编辑修改工具

PIO中提供了多款图片修改工具，以帮助我们对图片做一些色彩和大小的纠正工作。它们是“Enhance Image”（图片增强工具）、“Color Correction”（色彩校正工具）、“Clean Image”（噪声清除工具）、“Focus”（对焦工具）、“Resize”（大小调整工具）。

1. 图片增强

同一些常见的图形编辑软件一样，PIO为我们准备了用于对比、明暗和色彩级的调整工具，能帮助我们快速纠正因扫描Gamma值偏差而造成的图像失真。点击软件左边工具长条上的“Enhance Image”按钮，就出现了如图2所示的图片增强面板。下拉菜单中有“Levels”和“Brightness/Contrasts/Gamma”可供选择，对应各自的修改设置。按下面板上的“ON”按钮表示要对当前的图片进行修改。面板下方有数字框和滑动杆供我们手动地修改这些参数，倘若你觉得手动修改麻烦，也可以偷偷懒，点击“ON”按钮下方的“Auto Levels”按钮，这样PIO就会自动帮我们完成一切修改，而且完成的效果还不错呢。

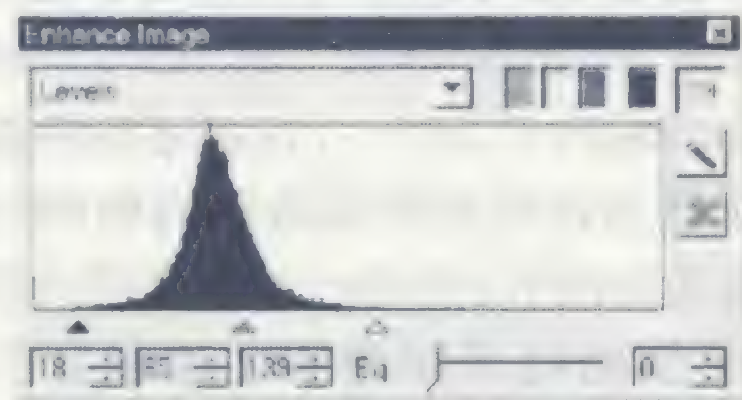
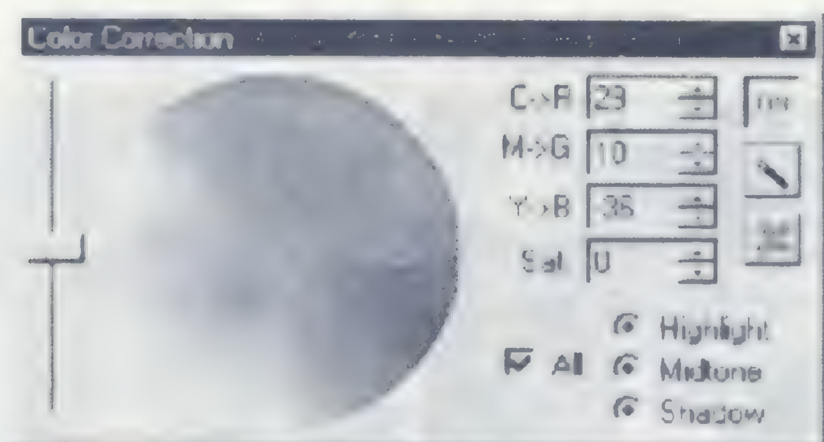


图 2

2. 色彩校准

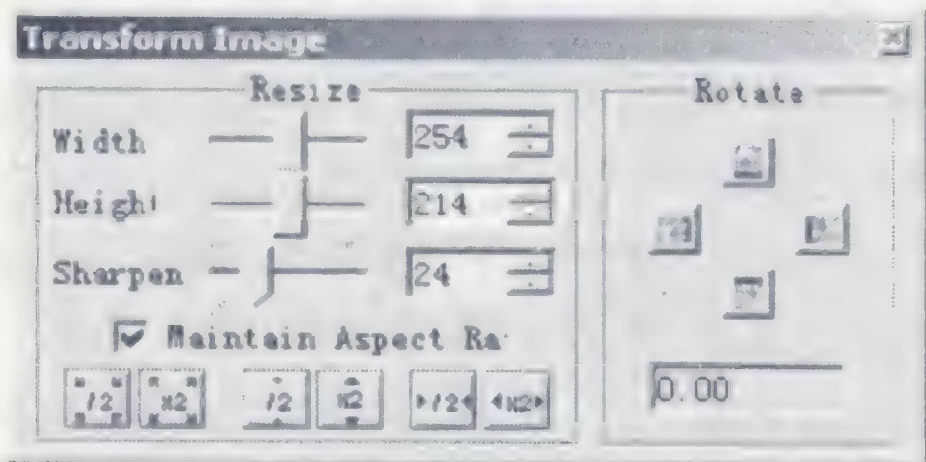
色彩校准也是图像编辑中比较常见的修改操作，一般通过这一步能获得色彩丰富、层次感强的画面。打开色彩校准面板（图3）的方法很简单：点击工具条上的“Color Correction”按钮。面板左边的滑杆是用来控制图像饱和度的，向上增加向下减小。任意点击面板当中色盘上的一点，可以为


图 3

整幅图片确定色调。“ON”按钮左边有3个颜色编辑框以字母标识。印刷业中用到的三原色和我们电脑中显示出的三原色不同，这3个编辑框中的数字代表其间存在的色彩校准值，它们分别是：Cyan to Red（青色→红色），Magenta to Green（洋红→绿色），Yellow to Blue（黄色→蓝色）。同样为了省事，也可以使用“Auto Color”按钮，让PIO为我们自动完成色彩校准工作。

3. 对焦、缩放和去除噪声

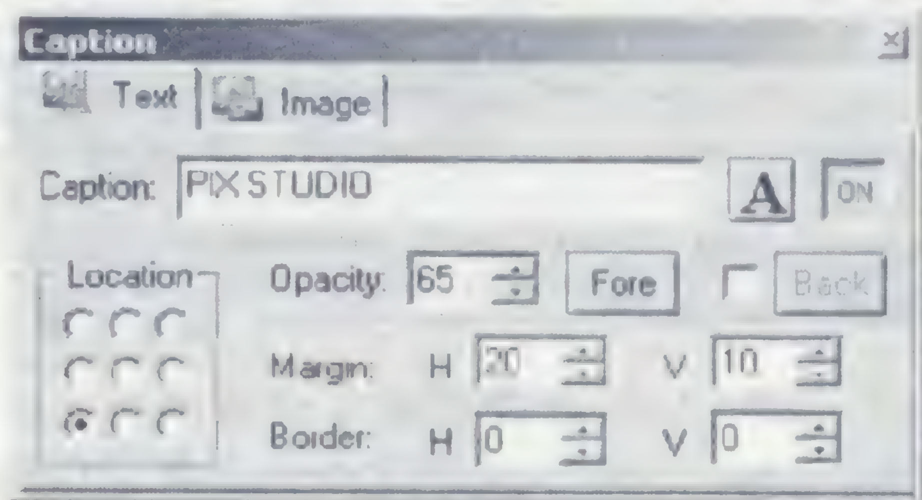
点击工具栏上的“Focus”按钮就能对图片进行对焦处理。所谓对焦处理就是让一些原本画面模糊的图像文件经过锐化处理，能够更清晰地呈现出它们的造型和轮廓。当然PIO也提供“模糊”工具，方便我们刻意地创作图像效果。图4显示的是


图 4

PIO的图像缩放面板，可以点击“Resize”按钮获得。在这里我们可以改变图像的显示尺寸和锐度（Sharpen），此外还能以九十度的间隔旋转图像。一些数字化相机和扫描仪由于成像器件CCD或镜头的问题，获得的图片常常带有一些数字噪声。PIO提供了一个去除图像噪声的工具“Clean Image”。通过设定Amount（数量）值和Radius（半径）值，我们能很方便地去除这些数字噪声，还这些美丽图像一个本来面目。

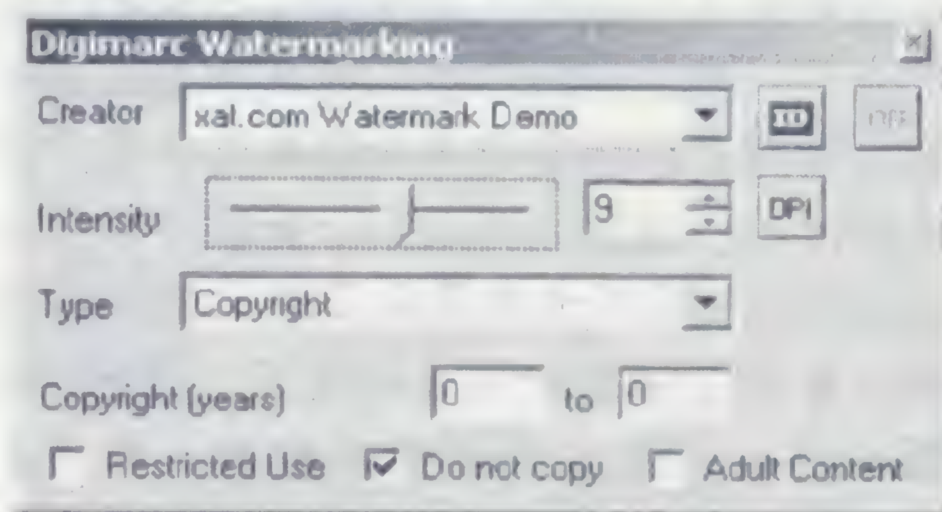
画龙点睛的字幕和水印工具

有时我们需要为图片加上一些文字来表达整幅图的主题，或是在图片的一角加上一个Logo来表明该图片的作者。PIO考虑到了这一点，所以为我们提供了“Caption”（字幕）工具。点击工具栏上的“Caption”按钮，就可以看到图5所示的字幕面板。添加字幕的方法有两种。第1种是选择面板上“Text”（文本）标签，直接在Caption栏中


图 5

输入要添加的字幕；另外一种方法是选择“Image（图片）”标签，从File中选择已经制作成图片格式的字幕文件，这种方法一般用于加入固定的Logo，能够很好地保持字幕的统一风格。在图上加入字幕之后，我们还能在面板中设置字幕的显示样式和排放格式。点击“A”按钮可以更改字体、字号和颜色；Opacity选项指定了文字显示的透明度；Location指定了字幕在图片中排放的位置；而对Margin和Border属性的修改可以进一步指定字幕在图中的确切位置。

版权问题已经成为一个世界性的问题。Digimarc（数字水印）就是为保护图片制作者著作权而服务的一项技术。用PIO我们能十分方便地在自己的作品中加入Digimarc。这样只要这些图片在Internet上存在，我们就可以通过MarcSpider工具查找出谁正使用着自己的作品。图6显示了水印工具面板，在这儿我们能方便地设置图片文件的数字水印。


图 6

效果明显的“瘦身”工具

PIO最大的亮点要数它的“Compress Image”（图片“瘦身”）工具了。图7显示的是图片压缩工具面板。在File Type选项卡中我们可以看到，PIO支持对JPG、GIF、PNG和TIFF文件的压缩，而这其中以对JPG文件压缩的效果和质量为最佳。本文开头已经提到了，Xat公司拥有专利的“MagiCompression”技术，以此对JPG图片进行压缩，能在保证图片质量的前提下，进一步地减

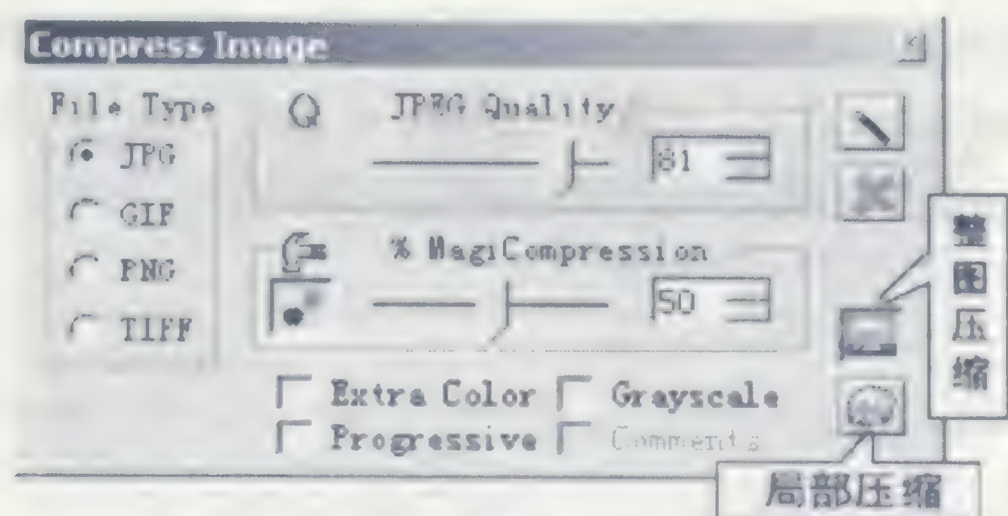


图 7

小文件的大小，一般生成的文件大小将是压缩前的一半。“MagiCompression”实现的原理是对图片中一些不重要的细节进行较大比率压缩，而对一些重要细节和过渡层次采取小比率压缩，这样能有效地解决高压缩和高画质的不调和性。按下“局部压缩”按钮，工具栏中的“选择工具”会高亮地显示出来，此时整个画面会以各个层次的灰度色显示。（如图8）。我们可以挑选“选择工具”中的直



图 8

线、矩形和多边形等工具自由选定需要应用“MagiCompression”的区域，即被选择工具选中的地方会进行较大比率的压缩，而未被选中的则会保留原有的细节和过渡（图中紫红色阴影区是被选中的地方）。刷子按钮是对已经选择的区域进行删除；它下面两个按钮的作用分别是选中整个画面和锁定选择区域。选择完毕之后，我们可以点击图中“Smoothed”标签卡来看看压缩后图片的实际显示效果，若感觉满意就可以存盘了。同PIO其它编辑面板一样，压缩工具面板中也有一个“Auto Compress”按钮，点击它就可以让PIO以最佳算法自动地对图像进行压缩，使得文件在保持图像质量的前提下生成最小体积的文件（使用自动压缩功能应该在“整图压缩”模式下）。图9中紫红色的阴影区显示的就是运用自动压缩后，PIO通过算法决定需要进行压缩的地方。PIO没有为GIF、PNG和TIFF文件提供“MagiCompression”技术，而是采用增加或减少图片中颜色数目和更改抖动值的方法来提高压缩比，这似乎和一般的图形软件的优化方法没什么区别。在进行图像压缩优化时我们要牢记：色彩和层次感丰富的图片（如风景、人物等）常采用JPG压缩，而色彩简单的图片（如图标）常采用GIF和PNG压缩。

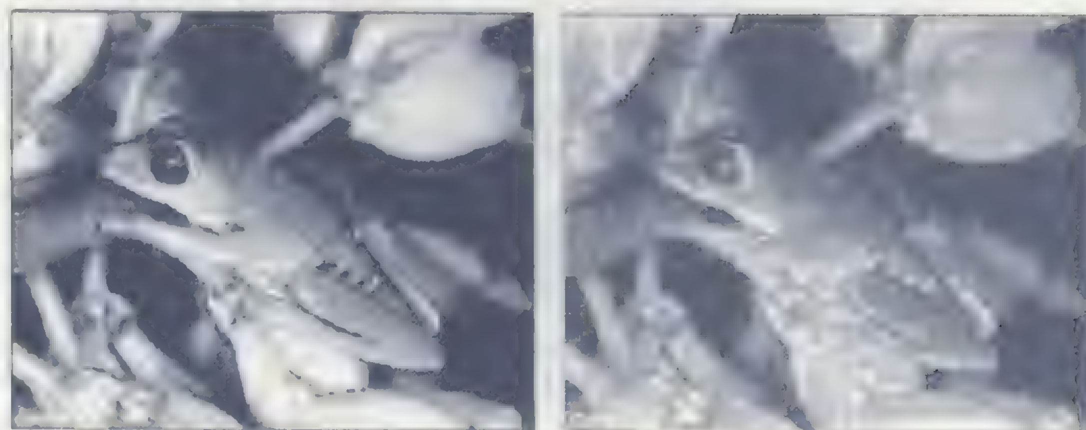


图 9

效率极高的批处理工具

对图片文件进行优化操作能大大地提高它们的性能体积比，然而当有一大堆图片（比如制作网页图片时）等着我们处理时，它就变成了一项艰巨而又枯燥的工作了。幸好PIO为我们提供了一个高效而方便的批处理工具，有了它我们就能对去噪声、图片缩放、添加字幕和水印以及图片压缩等功能实行批处理，避免了重复劳动且节省了时间。批处理的方法很简单：点击菜单中File→Batch Wizard…会出现批处理向导对话框。该向导分三步完成批处理：第一步添加需要进行操作的多个图片文件；第二步（如图10）选择需要进行批处理的

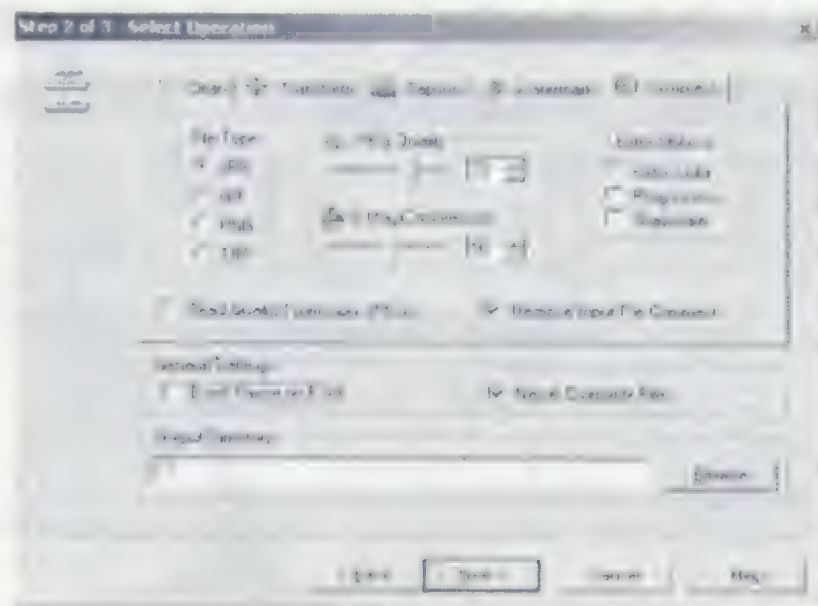


图 10

功能项，并且指定输出文件的目录；最后点击“Optimizer”按钮就能完成整个批处理了。

写在最后

看了以上的介绍，你一定会感叹仅仅1MB的Image Optimizer原来竟有如此强大的功能吧！如果说Photoshop和Fireworks为我们创作优美的图片提供了完美的解决方案，那么PIO则是我们进行图片后期优化工作的首选工具。它尤其适合用于网页和出版物中图片文件的修改和优化。由于是共享软件，专业版的Image Optimizer只提供演示，无法对优化操作进行存盘。不过我们可以使用标准版（有30天的试用时间）来完成包括“MagiCompression”在内的大部分优化功能。还不快动手，为你硬盘中的图片“整整容”、“瘦瘦身”！



Flash屏保跟我来

湖南 张学峰

Flash动画和传统的GIF动画相比，从画面到互动性上都有很大改善，并且其应用范围也十分广泛。从初始的动态图像和文字到很炫的Flash游戏，如今又将Flash动画应用到屏幕保护的制作上来了。虽然现在的屏幕保护制作软件品种繁多，功能也很强大，但好像都不支持Flash的屏保。下面介绍的这款软件就是针对Flash动画而设计的。

Flashwiz是一款在Windows下功能强劲的屏幕保护制作软件，它可以创建和编译Flash屏幕保护程序，而且采用了向导模式和分步窗口操作的方式，指导用户进行屏保的制作。你无须费周折自己制作Flash动画，只需要将闪客们制作的SWF文件收集起来使用就可以了，这使得制作过程变得非常容易。在技术方面，软件允许用户自定义背景颜色、图形分辨率、制作者版权信息、URL地址，甚至还可以为屏保创建一个安装界面或将文件编译成网页等，这是很多同类软件所无法实现的。

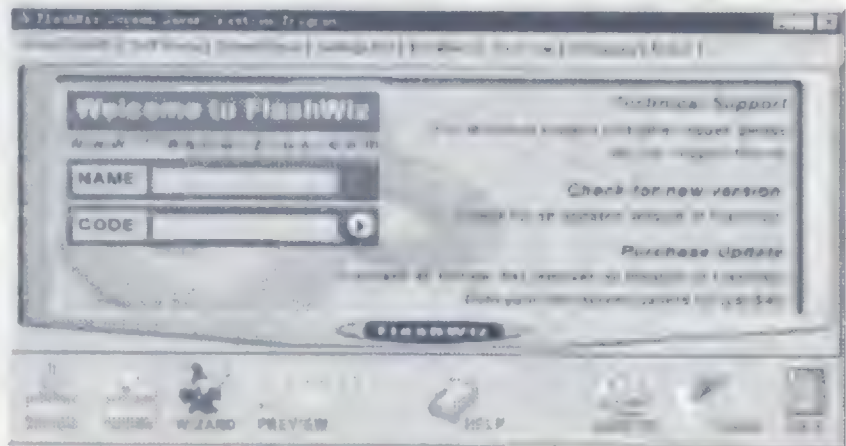
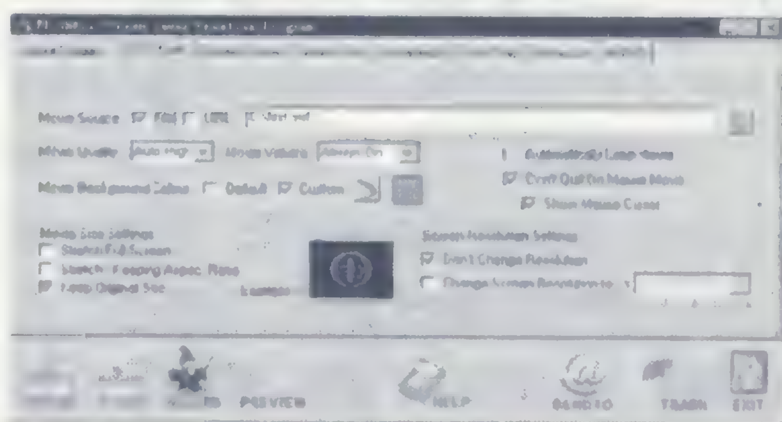


图 1

Flashwiz的操作界面非常简洁，除去如图1所示的主窗口以外只有7个设置面板而已。在主窗口的底部分布着8种不同的图形按钮，你可以创建新的制作方案，如打开已经存在的方案、保存当前方案等。如果你是一个新手，不想作太多复杂的设置，只要单击Wizard按钮启用制作向导，然后按照分步窗口中的提示操作即可。如果你希望能做出有自己特色的Flash屏保，那么就必须通过设置面板中的操作来逐步实现。好，下面我们就来看看如何进行更为详细的设置。

第1步：选择来源文件及执行方案

点击SWF Movie标签进入设置页面（图2）。这一步中有3个选项，首先要做的就是选择来源文件。来源文件可以从硬盘中选择，也可从一个URL站点获取。从硬盘中选择来源文件的方法很简单：点击File复选框，在文本栏内填入你的Flash动画来源路径和名称，或通过右侧的Load（加载）按钮来打开硬盘目录中的SWF文件，接着在Movie Quality列表框中指定电影质量，比如：Low（低）、Auto low（自动低）、High（高）、Auto high（自动高）；在Movie Volume列表框中指定电影音量，比如：Always On（始终打开）、Always Off（始终关闭）、Changeable（可变）。


图 2

新创建的屏幕保护背景默认为黑色，如果你不喜欢黑色可更改默认值。方法是：点击“Movie Background Colour”右侧的“Custom”复选框，激活自定义颜色按钮，点击该按钮弹出调色盘，挑选你自己喜欢的颜色即可。

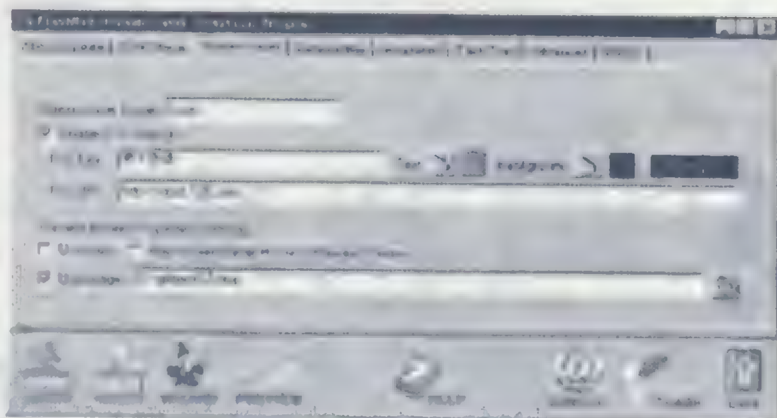
屏幕保护的运行参数也可在此选项中设置。可选项目包括：自动循环播放（Automatically Loop Movie），移动鼠标时不退出屏幕保护（Don't Quit On Mouse Move）和在屏幕上显示鼠标光标（Show Mouse Cursot）。

Movie Size Settings选项用于设置原始图像的大小。该选项提供了Stretch Full Screen（拉伸到全部屏幕）、Stretch-Keeping Aspect Ratio（伸展-保持外观比率）、Keep Original Size（保持原始大小）3个复选框，你可以任选其中之一。选定后可在Example→右侧看到实例效果。

Screen Resolution Settings选项用于设置屏幕图像分辨率，如果选择“Don't Change Resolution”复选框，则要求用户桌面的分辨率大小必须与你的设置相同；而如果选择了“Change Screen Resolution to”列表中的项目，制作的屏幕保护程序将按照用户桌面的分辨率大小自动调整显示大小。

第2步：设置屏保文件名及其属性

在Screen Saver页面中（图3），你需要在“Screen Saver Name”栏内输入新建屏幕保护程序的文件名。由于Flashwiz允许使用ESC或F12键

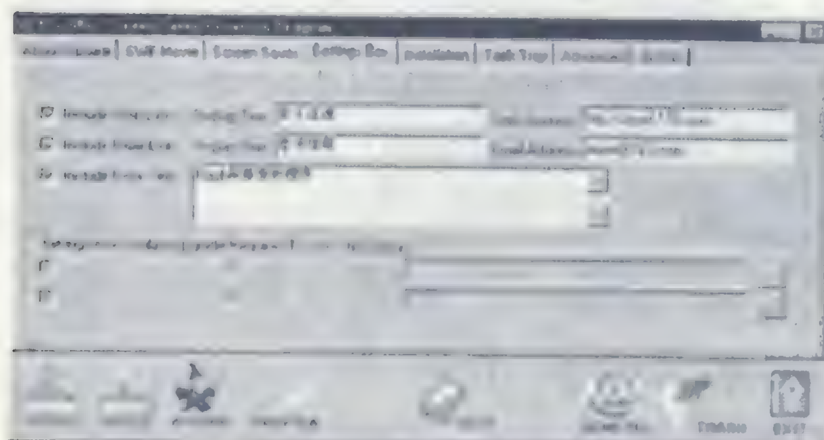

图 3

退出屏幕保护，因此你可以在F12 Text栏内输入屏幕保护的标题，并设置标题的文本色和背景颜色，甚至还可以在F12 URL栏内输入该标题的链接地址，以后当用户按下F12键关闭屏幕保护时，就会自动连接到指定的站点。

Preview [Screen Properties] Settings选项有3个项目：Use Icon（使用图标）、Use Image（使用图像）、Play Screen Saver Movie In Preview Window（在预览窗口播放屏幕保护）。通过这些项目的设置，可以指定Windows“显示属性”设置面板中“屏幕保护程序”预览窗口中的图标或图像，如果不设置则使用默认的FlashWiz图标。

第3步：定义设置选项

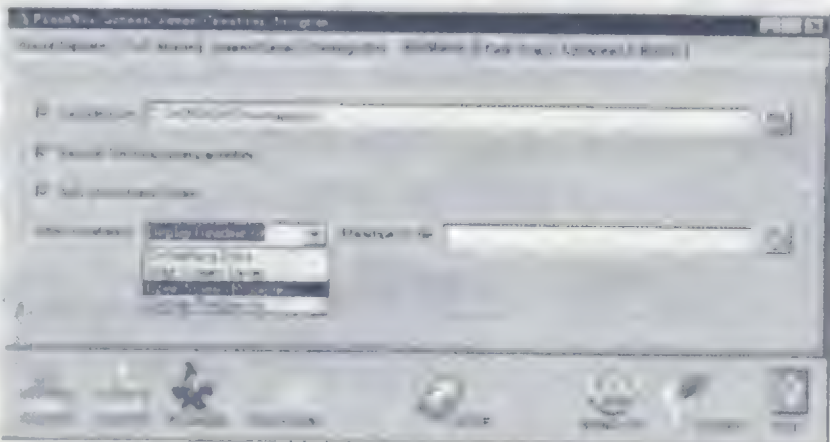
在Settings Box页面中（图4），定义屏幕保护程序的Options功能，并指定必要的运行参数，此选项将包含在任务栏托盘的关联菜单中。你可以将你的网站名称、连接地址、电子信箱地址以及一段文字信息添加到选项中。使用者在打开选项设置对话框时，能够很方便地连接到你的网站或直接给你发送E-mail。


图 4

至于其他设置项目可在“Settings Box Display”选项中指定。其中最重要的是“Use Other Flash Movie”。通过设置此项功能，用户便可以自行选择其他Flash动画，但由于Flashwiz 1.60版目前还没有提供此项功能，所以需要升级后才能使用。

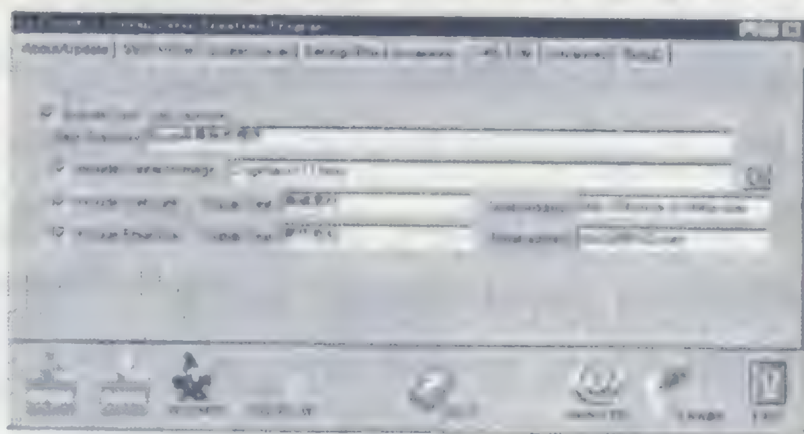
第4步：程序图标及相关任务设置

在Installation页面中（图5），软件允许你定义屏幕保护程序的桌面图标和任务栏托盘图标，如果不设置则使用默认的FlashWiz图标。ADD Start Menu Folder选项也是不能忽略的，它关系到是否在“开始”菜单中生成屏幕保护程序文件夹。此外，你还可以定义安装结束时立即执行哪些方面的任务。在“After Installation”下拉列表中，软件一共提供了4种任务模式：Do Nothing Extra（不执行任何任务）、Start Screen Saver（启动屏幕保护）、Open Screen Properties（打开屏幕属性），如果你选择了Display Readme.txt（显示自述文件）则需要通过加载按钮打开事先已编辑好了的文本文件。


图 5

第5步：定制任务栏托盘中的菜单

在Task Tray页面中（图6），软件允许你定制屏幕保护程序的任务栏托盘，如果不选择则不会创建系统任务栏托盘。在这里你可以为任务栏托盘添加相应的菜单选项以及当鼠标指向该托盘时显示的提示信息，要添加的菜单包括：联系人图像、网站连接、E-mail链接。首先选定这3个项目，然后在右边的文本框内分别输入网站名称、链接地址等，这样以后每次启动Windows时屏幕保护程序即自动启动，并在系统任务栏托盘中显示程序图标，当使用者用鼠标右键点击该图标时就会弹出关联菜单，选择相关命令即可执行相应的任务。


图 6

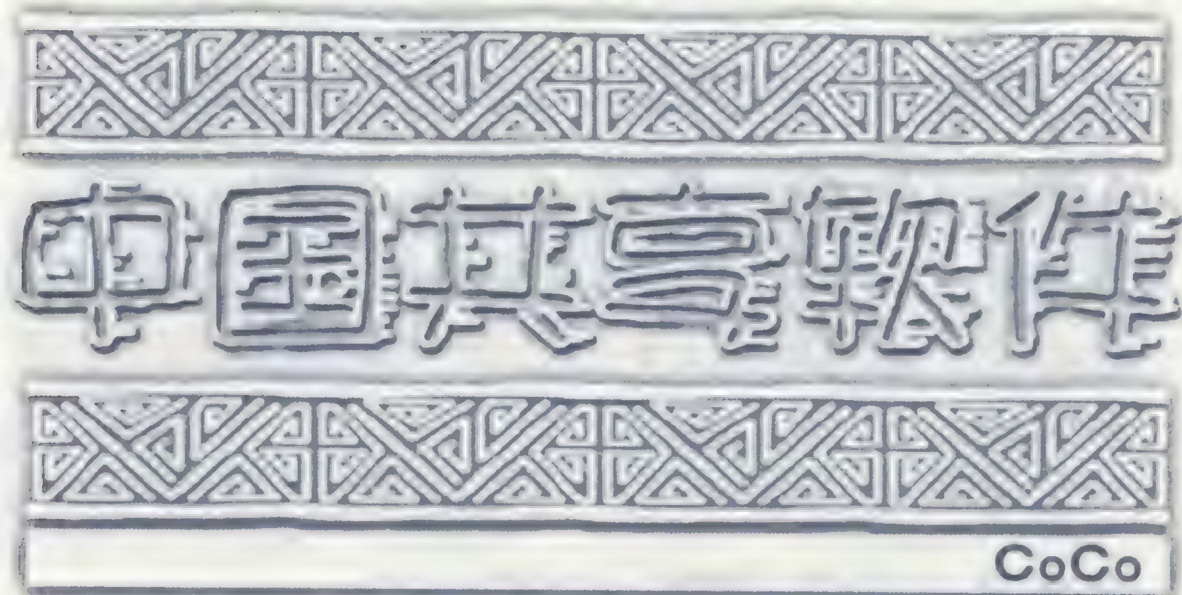
第6步：高级设置

这一步主要有两个方面的选项，一个是添加自述文件，告诉用户一些关于此屏保的信息。如果在第4步中已经设置了显示自述文件，那就不要再设置了；而另一选项的功能是创建移动鼠标路径以及是否使用循环路径等，建议使用软件的默认设置。

第7步：编译Flash屏保

终于到了最后的步骤，这一步比较简单，在Build页面中，我们只要点击“Build Disk”按钮即可将屏保编译成磁盘文件。编译结束后，可通过“Test Saver”或“Explore To”按钮测试安装效果，如果你需要将屏保编译成网页，请点击“Build Web Page”按钮。编译后所生成的网页及其附属文件可以上传到网站供用户下载，且无需编写Flash代码。

OK！一个非常专业的Flash屏保制作完成了。怎么样？现在你一定对FlashWiz这个优秀的屏保制作工具感兴趣了吧？赶快到它的官方主页http://www.flashwiz-us.com 去下载一个试试。



自从本栏目在本刊前几期公布了软件推荐的信箱号码（hylwr@sina.com）后，每天CoCo都能收到大量的来信，有推荐自己软件的，有畅谈对中国共享软件发展的看法的，还有一些和CoCo交流软件的功能和使用的。可惜新浪的信箱从50MB剧减到5MB，每次收读者们发来的含软件的信时都觉得力不从心，呵呵，建议大家在推荐软件的时候不要把软件带在附件中。随着正版软件和软件产业的飞速发展，在CoCo的接触中，越来越多的程序员除了平时开发大型商业软件外，闲暇时间也开始留意开发一些功能实用的小软件了，练笔收益两不误，何乐而不为呢？欢迎大家继续来信，与CoCo分享共享软件开发、使用中的酸甜苦辣和点点滴滴。

最近CoCo拿到一本Linux创始人Linus的自传"Just for fun"，拜读过后，感触颇多。是利益的驱动和出色的商业头脑造就了比尔·盖茨的亿万家产，而Linus仅仅是为了追求乐趣而做并且风靡了世界。对于开发共享软件来说更是这样，我们无需刻意为利益、名声开发一个软件而去编程，重要的是有你的思维、兴趣和脑力激荡交叉点。像Linus一样，拿出点"Just for fun"里的精神，不去计较得失，才能做得更好。

欢乐家庭——理财软件

版本：2.0. alpha 8

大小：4MB

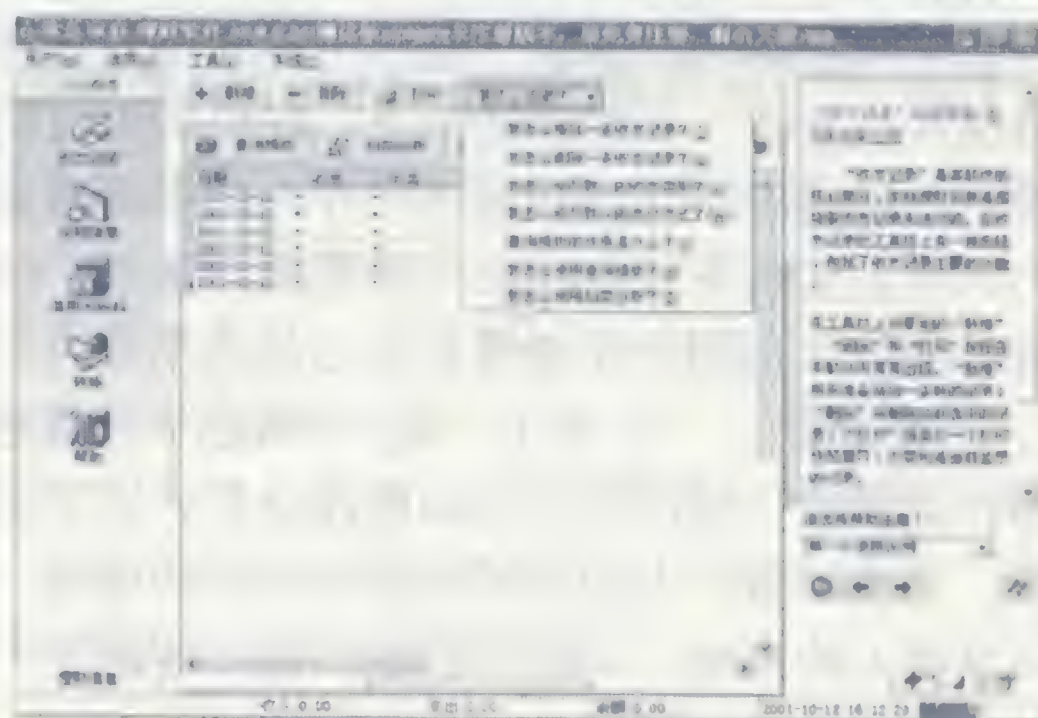
性质：共享

平台：Windows 95/98/NT

主页：http://www.24suns.com/freedelphi

下载：http://www.24suns.com/freedelphi/NewBlack/licai/download/HappyHome_alpha8.zip

小型的家庭理财软件。目前有收支管理、股票买卖和持仓记录、储蓄记录以及计划收支等，输入功能的内核基本完成了，目前作者正在进行转账、图形和分析功能的内核制作。2.0. alpha 8 主要加强了程序的稳定性，支持多张信用卡功能、股票计算的准确性等，并且对界面作了一定的调整。



笔者点评：大家都渴望拥有财富，《穷爸爸富爸爸》一书的风靡一时证明了大多数人都有这种梦想。在《穷爸爸富爸爸》一书中指出，要想获得巨大的财富并且管理这笔财富，使得它不断增值的话，必要的财务知识是不可少的，也就是现在大家提到的一个新概念——财商。在信息时代，使用电脑来管理你的日常收支、帐目和投资的话，我想应该是每一个想增加自己财商的朋友们必然的选择，欢乐家庭理财软件就挺不错的，不信，你试一试。

疯狂升级的扑克游戏——开心斗地主

版本：V1.8 s1

大小：900KB

性质：共享

平台：Windows 95/98/NT/2000

作者：王栋-谢伟

主页：http://www.ufocn.com/

下载：ftp://61.128.193.30/soft/soft_games/kxddz1.8s1.exe

快速崛起的扑克游戏软件，有智能操作、智能帮助、功能强大的选项、独特的界面、记分排



行、简单无需学习、难度随意设置等特点。近似于争上游的规则，支持音乐，支持图片背景，强大的隐藏功能，以其极高的娱乐性和趣味性拥有大量的支持者。现在仍然在疯狂升级当中，支持局域网、因特网联机对战，在线滚动消息，联机聊天自动音效提示，向所有注册用户赠送“开心IE中文搜索补丁”，可去主页下载。注意：注册码泄露后，注册会自动失效，请用户注意保护自己的注册资料。

笔者点评：“斗地主”是一种流行于湖北一带的扑克游戏，据传在万恶的旧社会里，地主横行乡里，无恶不做，人们为了发泄对地主的痛恨，每当风急雨大的夜晚，一家人关起门来“斗地主”。该游戏玩法简单，娱乐性强，老少皆宜。

Delphi程序员好助手——新概念大富翁论坛离线阅读器

版本：V1.0
大小：412kB
性质：共享
平台：Windows 9x/NT/2000
作者：delphibbs.com
主页：http://www.delphibbs.com
下载：http://c_a_c.myetang.com/dfwgate/

用浏览器察看大富翁论坛离线阅读数据库，感觉与上大富翁论坛（http://www.delphibbs.com）差不多。本系统包括以下几个部分：一个微型Web服务器（dfwGate.exe），支持CGI和XSLT的Web服务器，使用808端口。它同时是个Tray Icon程序，可以从系统Tray启动控制界面。一个CGI（delphibbs.exe），用以连接大富翁论坛离线数据库。返回D F W M L 格式的数据。DFWML是XML格式的大富翁论坛的数据的描述。DFWML的最新版本可以在http://www.delphibbs.com/dfwml 获得一组XSL文件，用于将DFWML转换为HTML。

笔者点评：很多和CoCo一样的Delphi程序爱好者也经常在Delphi大富翁论坛上增加自己的功力，现在有了离线浏览器就可以达到事半功倍的效果啦。本程序是遵照自由软件协会出版的G N U GPL来开发的自由软件。为了支持大富翁论坛离线阅读数据库，现在改为向注册用户发布源程序。当你注册后，作者会通过E－mail向你发送全部源程序，你将拥有源程序的修改使用和发布权利，不再受到GPL的限制。

稳重的文件加密工具——文件密使

版本：V2.5
大小：200KB
性质：共享
平台：Windows 9x/2000
作者：曾庆顺
主页：http://www.wjmshome.com/
下载：http://www.wjmshome.com/download/wjms25.exe

很多人都会有不想让人知道的秘密，密码是保护信息有效而且可行的办法。文件密使是一个功能齐全且易用的加密工具，能确保你的数据安全，并提供了密码管理器。提供的文件夹加密、隐藏密



文、生成可自解密的文件等多样的加密方式大大改变了加密工具单调枯燥的样板。

笔者点评：文件密使是一个公开加密算法，安全可靠，万无一失（用户手册中附有加密和解密简化的C++源程序）。无论黑客采用任何手段，磁盘上没有用加密时使用的密钥进行解密的文件只能看到面目全非的一堆乱码，文件将会得到有效的保护。信息是一种资源，也是一种财富。想想存储在计算机上的资料的重要性吧——从商业文件到个人的信用卡帐户资料，更重要的是我们需要考虑这些资料是否安全。一旦你电脑中的资料被人盗窃将会发生什么样的后果？一旦有人知道这些资料将会对你的公司和你本人的命运产生什么样的影响？我们需要保护资料的安全！

音画时尚——ICE-DVD-Player

软件版本：V3.10
软件大小：2743KB
软件作者：周洪冰

（下转38页）



Macromedia Dreamweaver 4.02中文版上市

Macromedia Dreamweaver 4.02中文版由于加入了UTF-8编码技术支持，使用者可用来设计与建设多国语种的网站。

UTF-8是目前唯一能够让使用者在同一份文件中同时显示不同语言文字集的编码标准。在任何浏览器、工作平台、或新式网络连接装置上，Dreamweaver 4.02中文版都确保网页程序编码能够顺利执行。此外，Dreamweaver 4.02的日文版与韩文版也完全支持UTF-8。

http://www.macromedia.com

Flash使用跟踪软件问世

Macromedia公司和网站分析公司WebSideStory达成一项协议，向网站开发人员提供名为HitBox Professional的工具，用来跟踪网页上的Flash与用户之间的交互状况，以及用户如何对内容和广告作出反应。

Adobe发布Illustrator 10

Adobe Illustrator 10是Adobe公司第一个支持Mac OS X的软件，它同时可以在Mac OS 9.1和9.2上运行。

Adobe Illustrator 10的特点包括：支持符号功能，可使文件保持较小的尺寸；新的切片选项可精确地控制优化图形；动态包裹（enveloping）、缠绕（warping）和液化（liquify）工具可通过各种方式扭曲、弯曲和缠绕文字、图形和图像；符号化工具（symbolism tools）可以快速创建大量的重复元素。

http://www.adobe.com

Adobe发布PocketPC PDF阅读软件

Adobe公司推出了支持微软Pocket PC平台的PDF阅读软件——Adobe Acrobat Reader for Pocket PC。这一新版软件可以带给移动商务专业人员和其他人士更多的便利，使他们能够在任何地方、任何时间通过掌上电脑查看Adobe便携文档格式的PDF信息。

微软推出FrontPage多媒体及PHP插件

用微软为FrontPage开发的多媒体插件，不用写一行代码，就可轻松实现：在网页中嵌入Windows Media多媒体文件、控制播放器外观、自动向web或数据流服务器发布文件。

PHP Rocket是用于建设PHP网站的插件，有了它，可在FrontPage中完成所有PHP的开发过程，并通过FrontPage进行页面效果预览。

http://www.microsoft.com

Ulead发布DVD制作工具 DVD Moviefactory

DVD MovieFactory给家庭及商业用户提供了制作高质量的DVDs和CDs的解决方案。通过直观的工作界面，用户可以便捷地将家庭录像转化为DVD视频；可创建出专业的交互式菜单与导航；还提供了大量的主题模板，用户也可设计出自己的背景及添加背景音乐。

http://www.ulead.com

Auto F/X发布新的图像软件DreamSuite

Auto F/X发布新的图像软件DreamSuite系列1，其中包含非常易于使用的18种特殊效果，有照片边框、雕刻、裂纹、立体、金属、波纹等。

DreamSuite可作为独立的软件工作，也可作为Adobe Photoshop、Adobe Elements和Paint Shop Pro的插件使用。

DreamSuite系列1是Auto F/X即将发布的7个DreamSuite系列的第1个。

http://www.autofx.com/homepage_media/homepage.html

业界动态



用Multimedia Builder做多媒体

深圳 崔亚民

Multimedia Builder（简称MMB）是一款制作多媒体作品的优秀软件，它强大的功能和简易的操作不但可以让初学者轻松上手，也可为专业人员提供全面的功能。你可用它制作非常个性化的播放器、教学演示、软件说明，还可以制作个人介绍、生动的卡片以及配乐的电子像册……，再把它们刻成光盘就可以和朋友共同分享你的成果了！

实战篇

我们将通过制作MTV实例，讲解用MMB 4.7做多媒体的全过程。

一、确定我们的目标

很多人对这一步没有一个清醒的认识，但在实际中却是至关重要的。就像我们编写一个程序要画流程图一样，现在的工作会在后面的制作中得到回报，养成一个好习惯无论对做什么事都大有好处。下面，让我们开始！

首先，分析作品的结构。我们暂且把MTV分为：前奏－歌词－间奏－结尾，那我们的画面安排就要适合这个节奏。在前奏处停留一下，然后当歌词开始时转换画面，注意画面与歌词同步，最后是结尾画面。我们最好对每一个转换点之间的时间进行准确把握，精确到每一秒，这样才会做到画面的转换与音乐同步。可在本子上画一个简单的草图，标明段落与时间。

其次，安排控制器。也就是说，在适当的位置放置一些按钮，让使用者知道如何重来、退出或是其它一些信息。本例中加入了3 个控制器：Replay、Exit及Aboutme。

最后，确定你作品的风格。本例是把背景做成一个相框的模样，然后将动态的画面放到相框中间。当然，你可以尽情发挥你的想象力，做出更酷的效果。

二、准备素材

主要是3个方面的素材：静止画面、动画、按钮。一些画面你可以到网上下载，如能自己动手就更好，谁让我们是DIY呢！即使你不是专业的美工，但每个人都有独特的审美观，也许你并不差！

三、开始制作

1.新建文件，定义全局属性

启动MMB，选择菜单File→New，或点击🗋新建文件，将左边的命令面板拉至上面，这样才能把全部选项显示出来，如图1所示。



图 1

下面我们开始定义全局属性：选择菜单Project→General Setting，弹出对话框，如图2所示。

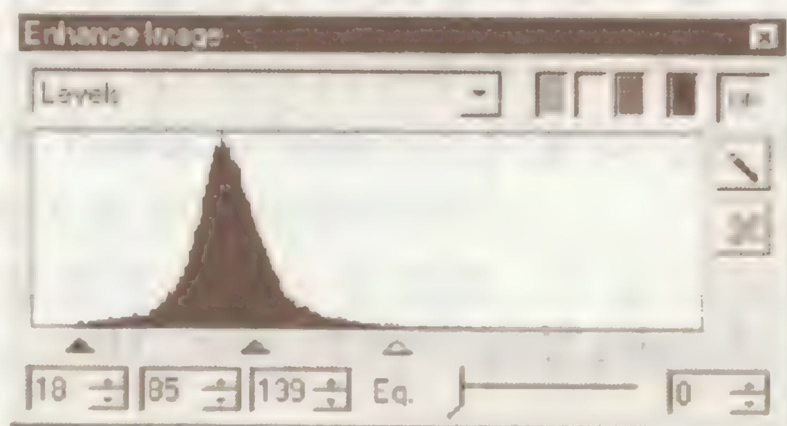


图 2

将Windows Size选项下的Width设为400、High设为250 ，Windows名称栏定义为“情愿不自由”，去掉Standard Window的勾选，将窗口属性中的Moveable选项去掉。在Background Mode背景方式中，选择“Full Screen Background”。

将Image选项设置为Stretch（拉伸），然后按下图标，在弹出的对话框中选择想要放入的背景图像。

2.加入对象（Object）

①首先加入魔幻方块，在命令面板点Fx项，在工作台拉出方框，双击方框，弹出对话框，如图3所示。

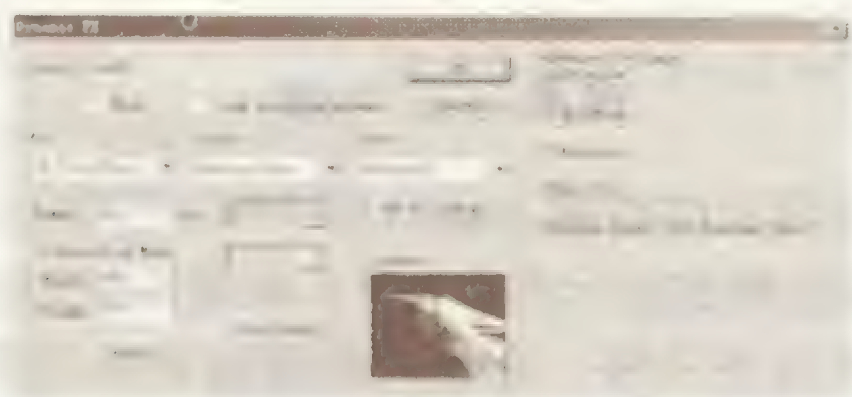


图 3

在Fx选项中选3D Dots→Fire，在Color选项中选“Burning Fire”，在Libra中选“Prests”，点击“Load Image”装入基本图形，将Width和Hight设为100和250，按“OK”键，完成设置。

②加入文字，在命令面板上按下Aa，在需要输入文字的画面上双击，在出现的文字属性对话框中输入文字。

3. 加入Script、转场效果和音乐

①加入转场控制：按s钮，在工作区之外点左键，出现图标 s 双击它，出现对话框，如图4所示。

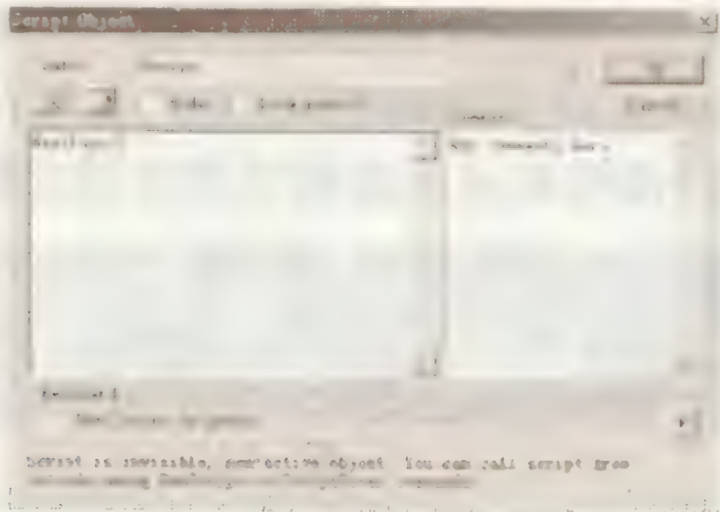


图 4

在输入框中输入“NextPage()”，此处要注意大小写否则将为非法，按“OK”。

②页面属性：接着双击下方页面管理器中的Page1图标，弹出页面设置面板，如图5所示。

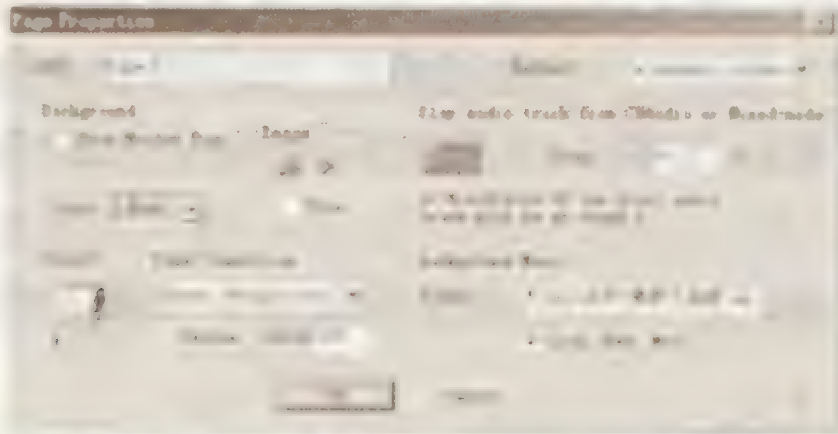


图 5

③动作安排：在页面设置面板中按下Script项下的图标，出现动作对话框，如图6所示。

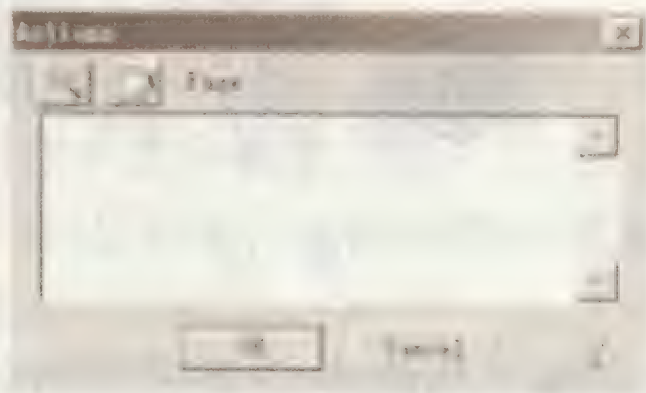


图 6

在窗口中输入“ScriptTimer("Script", "31500")”，这条语句的意思是说在本页停留的时间，31500为时间控制程度，数字越大时间越长，点“OK”。

④转场方式：在Page Transition中选“Super Transition”进行设置，如图7所示。

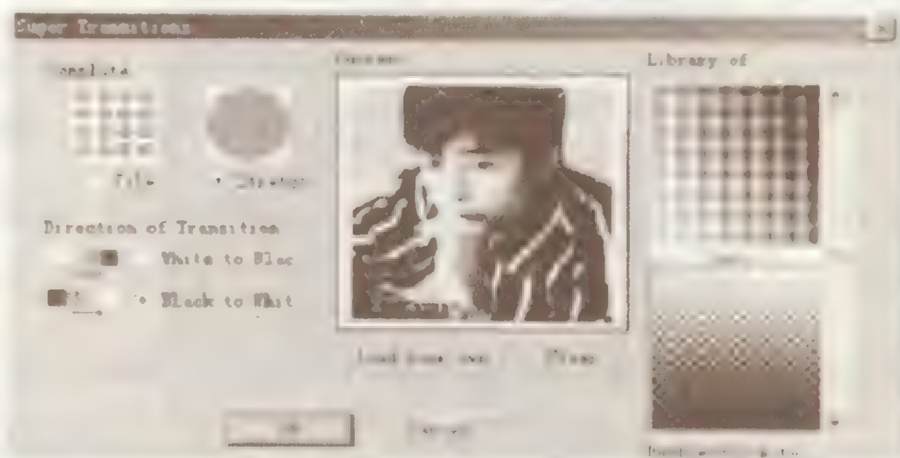


图 7

点击“Load You Own”选择所需的图像，点“OK”。

⑤背景音乐：接下来我们安排背景音乐，在图7页面设置面板的Sound项右侧点击，出现选择音乐文件对话框，选取所需声音文件。

这里值得注意的是：音乐文件一定要放置在工作目录下，否则当改变目录时，声音会无法识别。因为MMB不把音乐一起压入到.exe文件中，而只提供一个指向；但图像就不同，它们会被置入文件，以后把图像删掉程序也不会受到任何影响。

4. 新增页面

按新增画面加入素材、转场及按钮，如图8所示。



图 8

5. 放入按钮

选中最后的按钮页面，在命令面板选，然后在工作区点左键，弹出按钮编辑对话框，如图9所示。



图 9

按“Load”分别装入Auto-butten和Highlight，即按钮的前景与鼠标经过时的图像。注意：此时两幅图像大小应一致。接着我们设置按钮的动作，点击进入对话框，如图10所示。

在On Mouse中选“Go To Frist Page”，按



图 10

“OK”。

这是Replay按钮，如果是退出按钮，动作则设为“Exit”。

四、测试预览

上面我们已经把MMB的基本操作运用了一遍，现在可以来欣赏一下你的作品了。方法是点击预览按钮，本例的预览界面为如图11所示。可



图 11

以看到图片好像着了火似的，加上黑色的背景，给人以扑朔迷离的感觉。

五、编译输出

制作工作到这应该说完成了，但作品还是源程序，只有在MMB中可以欣赏，需把它打包为一个可执行的.exe 文件，这样无需任何播放器就可以观看了。

选择菜单File→Reduce size，删除无用的信息（也就是你制作过程中一些变动的图像属性等）。这项工作很重要，它可以给.exe 文件大幅度减肥。

最后，选择菜单命令File→Compile，在弹出的对话框中选择. e x e 文件保存的路径，按“OK”。

当电脑完成任务的时候就会出现Distribute files对话框，点击按钮“Run It!”就生成最后的成果了。

好了，用MMB制作多媒体应用程序的大体流程就介绍到此。

提高与技巧篇

通过以上的讲解，我们对MMB应该有了个基本的认识。但在实际当中，我们要做出好的多媒体软件光有这些不够，在使用中还有许多经验和技巧，只有熟练运用了这些才能在创作中得心应手。

一、制作不规则窗口

应该说在前面的例子中可以体会到窗口设置的要点，但你可能还没有更大胆地尝试它。

我们在安装有些软件时可能会看到不规则的窗口，比如说Bryce4，效果相当棒。许多软件想达到这种效果应该说比较困难，像Director，你要做两个文件，然后用语言控制它的调用，当然还会有别的方法。但在MMB中，实现起来相当快捷，下面就给大家简要说明一下。

首先确认在Project Setting面板中去掉Standard Sindows项的勾选；其次是必须勾选Windows has Custom Sharp，这样在B/W Mask中点打开按钮就可加载遮罩图形了，如图12所示。

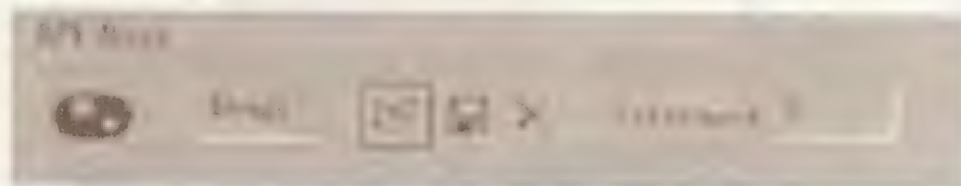


图 12

是不是很简单？但问题也就来了，图像的边缘会出现难看的毛边，尤其是在图像不规则的情况下。要解决这个问题，关键就是做出好的Mask图像。我是用Photoshop处理的，当然可用其它你熟悉的软件。在Photoshop中，如果使用Extensis的Mask Pro插件，一般能做相当好的Mask图像，如果没有也不要紧，下面我们就用最笨的办法来试试。

1. 在Photoshop中打开原图，如图13所示。



图 13

用魔术棒工具选中需要透明的部分，把它们删除，再反选，在选区填充黑色，取消选择，然后用滤镜的Sharpen使图像锐化，重复几次。如果发现在边缘还有一些像素，可放大图像把它们擦除。

2. 用Image→Mode→Grayscale命令把图像转换成双色图像并保存。

通过上面的方法一般都会表现不错，如果还是出现问题就重复上面的动作，直到满意为止。

二、MP3播放器的制作

很多人喜欢它的这个功能，并且也做出了不错的个性化播放器，其实在Sample中就有两个制作的例子。但可能会遇到点麻烦，就是在制作MP3播放列表时，它的列表功能不可用，这在官方发布的程序中应该是不可想象的，而问题确实存在，原因就出在它的脚本上面，MMB的脚本语言在其扩展性和兼容性上都不够理想。

那是不是没有解决之道呢？不是，具体的办法就是用“SearchForMP3(“X:\”)”命令。做一个搜索按钮，在它的More actions中添加SearchForMP3(“C:\”) MP3ListPlay(“”)，当然你在Mouse Up或Mouse Down两项中可任选，然后再复制一个，在SearchForMP3(“C:\”)把C改为D，这样多做几个，然后再做一个按钮为编辑列表按钮，它将把你找到的MP3用列表形式储存起来，在其More Actions再填入命令：

MP3ListEdit()

MP3ListPlay(“”)

这样就可实现在搜完一次硬盘后把列表储存，以后只要打开不同的列表就能欣赏到MP3了。

注意：千万不要把硬盘的盘符一下子都写到SearchForMP3(“X:\”)语句中，就像SearchForMP3(“C:\”，“D:\”，“E:\”)，那么它将在全部搜索完之后仍回到C盘上来，造成不必要的混乱。如果你觉得这样实在不太像，可把每个按钮做成很小的一个点，然后加上注释。其实只要不影响美观，通过这种方法得到的播放器也相当酷。

关于播放器其它一些控制命令我不想在此赘述，请大家阅Sample的Mp3tags.mbd 和Mp3list2.mbd两个实例。

三、关于脚本

虽然它给我们带来了点麻烦，但仍不失为强大，尤其在制作多媒体软件方面，它不仅有强大的解码功能，并且还为我们对素材的控制提供了全面的程序包，比如它对CD、MP3、MOV以及视频（包括.mpg .avi .dat..asf .wma .wav ）的控制都有相应组件，只需把它们加入而不用编写脚本就能完成对素材的控制。

当然这不是它的全部，学好脚本可使你的作品更具交互性，甚至设计出自己的游戏。MMB的脚本非常符合学过一点编程的新手，很像在用英语说话。当然，在对外部设备进行操作时则要求对系统内核有相当的了解。

四、按钮的动作

每个按钮都有4种不同的动作和一个鼠标状态，4个动作分别是：

Extrnal Command and Page Action扩展命令和页动作

Interaction Other Objects or Video显示或隐藏其它物体或视频

Sound Action声音动作

More Action (Script) 更多的动作

请注意，它们按照顺序的不同优先权也不同，越在上越高。如果程序发现你在不同的动作中对相同事件同时设定了行为，那么它将按照优先权来作出反应。比如你同时在Interaction Other Objects or Video和More Action (Script) 中对鼠标按下这个事件作出不同的反应，那么它只执行Interaction Other Objects or Video中的命令，而More Action (Script) 中的则被忽略，这一点请大家注意。

五、特技

谈到特技，我们应该着重说一下，MMB中主要是两方面的特技：图形特技和转场特技。

说到图形特技，用Effects菜单下面的选项可以做出很多特技效果，如图14所示。



图 14

是不是觉得这是其它软件做出来的呢？你只说对了一半，图15是它的原图。



图 15

经过了一次Bitmap Color Tween-art Urban

Art特技和一次Special Effects-flower之后形成。

心动了？赶快动手吧。不过最好的图形特技还是Fx，它是一个运动的迷幻色彩，有七大类17种标准特技，另外，可以对每种特技进行设置，从而得到无限变化。

另外MMB中还提供了一些星光特技和对话框，在制作过程中非常实用。可通过命令面板上的✳Instert Sparkle和Instert Buble插入。

最后再说说转场特技，也就是在页面设置中的转换效果，它有17种不同的转场。在Super Transitions中，因为它可以让你自己给出变换图形，所以在原理上它支持无穷的变化，你可以亲手实践一下。前面我们对它的具体用法已经讲过，在这只补充一点：如果我们的程序拥有多个页面，并每个页面都设置了不同的转场与延迟时间，则在重放时会出现转场失效的现象，这和你设置的转场类型和延迟时间有关系。更改它们的参数看能否得到解决，如果问题仍存在，你可以试着复制一个相同的页放在它的后面，这时问题一般不会再出现。

六、群组与内置按钮

群组在我们制作导航栏时的作用相当明显。它可以给每个页面添加一个指向按钮，赋与它动作，然后把它们全部选中（Shift+鼠标），点击下面的“Group”按钮把它们定义为一个组，然后把它分别粘贴到各个页面的相同位置（当然看情况而定，一般来说是这样），这样你的导航栏就做好了。

在MMB中内置了14个标准按钮，在Bitmap Button面板找到Library项，点选就可找到它们。每个按钮个有3种状态，并且为透明格式。

加入后只要对相应按钮加入适当的动作就可以了。

七、制作个性的图标

MMB允许用户定义自己的图标，利用第3方软件制作好一个图标文件.ico，在编译（Compile）面板的Icon项中可加入定制的图标。注意：图标一定为256色，否则将会被认为非法而使用默认的图标。

到这里，应该说我们对MMB有了个全面的认识。大家一定要勤于动手，多多思考，这样才能达到融会贯通的效果。

如需下载MMB4.7，可访问宇风多媒体（http://yufeng21.com），在“作品及资源”中找，也欢迎到互动论坛交流。

（上接32）

应用平台：Win95/98/Me

软件主页：http://icestudio.go.163.com

下载地址：http://202.107.104.34/soft/down/ICE-DVD-CH-Player.zip

一款时尚的媒体播放软件，支持CD、VCD、DVCD、MP3、AVI、MIDI、WaveAudio、MPEG等格式。其独特的4－30画面同步或异步显示播放，备有连续的屏幕抓图功能，能够自动屏蔽屏幕保护，关闭程序后自行恢复。和超级解霸一样采用伺服器设置，只需将VCD、DVCD、CD放入光驱，一切操作就完成了。软件支持断点续播，能够记录上次播放停止时的文件位置，再次播放时自动跳到此位置。可以使用软件调节播放速度，来适应观看者对速度快慢的需求。采用音视频文件混



排，支持和Winamp一样的文件列表功能，轮流播放，所有媒体格式的播放及一系列操作均在同一个界面下完成。操作简单，应用灵活。其特色的英文朗读功能，令你耳目一新。

笔者点评：一款软件只有具备其独特的地方才有可能在群雄林立的软件世界中立足。在金山、实达、豪杰等公司都插手影音软件市场的情况下，我们只希望我们的共享软件能够用自己独特的地方和较高的技术含量来进行竞争。无论如何，ICE-Player已经诞生了一段时间并且在不断的发展之



中。我们看到其技术含量同样不少，支持DVCD和DVD，还有一些为用户进行的贴心考虑，如屏蔽屏幕保护、断点续播和大量的分屏异步播放功能，让你的电脑像电视墙一样！希望在今后的版本中作者多从解码核心、媒体支持、程序和系统资源优化上多下功夫，成为一款毫不逊色于商业软件的影音播放器！

本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第12期/BBX/下。

编辑导语

我非常喜欢光着脚在海边漫步的感觉，似乎只有面对宽广无垠的海洋，我的心才可以从现实生活的琐碎和繁杂中暂时解脱。我时常站在岸边向远处眺望，海风轻拂，海浪轻轻拍打着我的脚，很温柔。大海总是那么深沉和静谧，似乎可以包容一切，让所有东西回复自然。脚跟由于沙子被往回冲的海浪淘掉而渐渐下沉，似乎有一个漏斗，藏在地的深处。离开的时候，沙滩上会留下一串脚印，很快又被海浪填平，就像从来没有过脚印一样。

技艺如海，我们在旁边走过的时候，往往惊叹于现有技术的辉煌。时光流逝，P4、Athlon XP、RADEON 8500、Ti500……身上的光环都会一一消退，湮没在科技的海洋里。永远只有我们身边的那个脚印，才最真实和深刻。

本期硬件栏目奉献给大家的是晶合实验室精心准备的丽台Ti系列显卡横向评测，以及AMD Athlon XP的相关文章，市场行情再次恢复，敬请关注。

近来有不少读者、作者向我询问《PC天书2001》的情况，在这里非常遗憾地告诉大家，由于种种不可预知的情况，这本书已经被取消了。其实我从实验室过来接手硬件栏目之前，《PC天书2001》已经到了排版的阶段，前期宣传也已经很到位了。我在这里再次向关心这本书的读者和作者致歉，我能做到的，就是把硬件栏目做得更好。

小虫
ljj@popsoft.com.cn

AMD Athlon XP新编号之议

北京 小虫/山东 颜世宗

2001年10月9日，美国Advanced Micro Devices公司发布了AMD Athlon后续芯片“AMD Athlon XP”。随后的10月16日，在中国北京，AMD公司正式发布Athlon XP，同时，AMD宣布将积极开创一种最终用户真正可以信赖的处理器评定标准TPI（True Performance Initiative）样本，并正式使用新的产品“款式编号”。

AMD为什么要打破以CPU工作频率编号的常规，而将首次发布的AMD Athlon XP1.53GHz版、1.47GHz版、1.4GHz版和1.33GHz版4款CPU分别依序编为有“1800+”、“1700+”、“1600+”、“1500+”呢？用AMD董事长兼首席执行官W.J.Sanders 的话说：“在电脑发展20年的大部分时间里，频率一直是衡量电脑处理器性能的标准，这是因为主要的生产厂家在产品设计时都采用同样的结构，时钟速度成为性能好坏的代表。但是现在情况已经不是这样了，我们获奖的第7代AMD Athlon处理器体系结构证明，时钟速度只是衡量性能的标准之一。”

本来，在微处理器新品迭出的市场，无论Intel还是AMD，哪家发布2、3款新CPU都不值得大惊小怪。但这次AMD的Athlon XP的确非同寻常。不仅产品产品编号改变，而且打上了微软的Windows XP印记，采用新型“Palomino（开发代码名）”，这一转变的意义远远超过了编号本身。

一、“城下之盟”，一石二鸟

这2年的CPU市场可谓是双雄争霸，AMD与Intel之外的厂商基本上已经退出了这个领域的争夺。可是就是这个当初让Intel看不上眼的AMD就在这场激烈的争夺中逐渐壮大，等到Intel警觉的时候，AMD已经在市场上扎稳脚跟，它的CPU性价比公认要比Intel高，获得了广泛地支持。Intel自己也后院起火，在2000年CPU主频大战中PⅢ 1.13G出现重大瑕疵被回收，主频最高的皇冠居然给AMD占领，同时i820芯片组也由于支持的RDRAM的价格太高和MCH（Memory Control Hub内存主控器）支持SDRAM问题而难产，一时间Intel的日子也不好过。不过Intel终归是Intel，经历短暂地调整之后在2001年初发布了P4，一举夺回了主频最高的桂冠，并在2001年对P4实行大降价，降幅之大史无前例，强行将P4推入主流，P4主频也一路高歌猛进，直达2GHz。芯片组方面，Intel一边给RAMBUS开小灶，促使RDRAM价格进一步下调使i850芯片组在市场上打开局面，一边不惜付给RAMBUS以昂贵的专利费用获得i845芯片组生产授权，将支持SDRAM的i845主板推向市场，并计划于2002年初发布支持DDR的i845芯片组。

Intel的这些举措产生了巨大的影响，P4仿佛一夜间流行起来，一下子扭转了零售市场的不利局面。面对Intel咄咄逼人的攻势，AMD意识到在这场不见硝烟的战争中，如果再孤军奋战下去，就很可能被Intel吃掉。AMD一方面和自己的亲密合作伙伴VIA进一步合作，一方面果断地与微软结盟。2001年10月10日，AMD公司宣布，他们已和微软达成正式合作协议，共同拓展Athlon XP和Windows XP市场。这一市场合作计划包括：选择零售商、小规模商业用户计划、系统构造程序和销售推广等项内容。要知道，微软是全球计算机操作系统霸主，Windows占据了95%以上的个人电脑桌面，Windows XP更是其在2001年10月25日发布的最新操作系统。AMD的这一切入，也使得当年造就Intel在芯片行业龙头老大地位的WINTEL（微软与Intel）联盟成为昨日黄花。

与微软结盟，打出Windows XP这张王牌，可以说是AMD迎战抗争Intel的一大法宝。在Athlon XP发布会上，AMD称新款CPU之所以要以命名“XP”，因为它是为Windows XP度身定做，“最适合Windows XP”，无论是商业应用还是像照片编辑这样的个人应用，AMD的Athlon XP都将把WIndows XP的性能发挥到极限。

Windows XP操作系统内含新版Windows Media Encoder及Direct X。在这套操作系统的整个开发阶段，AMD一直与微软合作，并为专门的

处理器优化功能提供系统及技术方面的支持，确保微软的操作系统可以充分发挥数字多媒体功能，使最终用户可以利用内置AMD Athlon及AMD Duron处理器的系统尽情享受多媒体提供的乐趣。微软公司个人电脑应用部总经理John Frederiksen表示："AMD Athlon及AMD Duron两款处理器可以使Windows XP发挥卓越的多媒体处理性能，确保用户尽情享受数字多媒体乐趣。正当Windows XP即将推出之际，AMD加入我们的行列，令我们非常振奋。"

AMD与微软的合作，可以充分发挥双方优势互补的作用，而对那些欣赏AMD处理器的人来说也算得是一件好事，至少使他们今后不用担心AMD处理器和操作系统之间的兼容性问题了。而对于AMD对抗Intel更有着特殊的意义，因为不只是操作系统，在应用软件上AMD CPU的兼容性也被用户诟病，随着与微软合作的进行，相信将会有更多的应用软件对AMD CPU专门进行设计和优化。

二、"攻其不备"，单刀直入

Athlon XP的CPU内核采用的是以1999年上市的"K 7（开发代码名）"为基础改进的K 7 "Palomino（开发代码名）"。传说Palomino是一种身体淡褐色并带有白色鬃毛和白色尾巴的一种快速如飞的骏马，神奇无比。从Palomino开始应



图 1 Athlon XP



图 2 Athlon XP针脚

用到Athlon4以来，AMD市场影响扩张了不小。据美国Mercury Research市场调查公司的资料显示，2001年第二季AMD的x86处理器市场占有率(以销量计)已达到22%以上。Palomino是AMD射向IntelP4的一枝利箭，这次通过核心技术优化应用到XP，并使用了被称为"QuantiSpeed"的命令执行技术。则意味着其内核提供了extra performance（额外功能），非同以往。其主要提高了3方面性能：

1. 在内置缓存增加了硬盘预取功能，可同时发出的命令数为9个；

2. 在多媒体／3D浮点SIMD（single instruction multiple data）指令中增加52种可与英特尔SSE（Internet Streaming SIMD Extensions）完全兼容的新命令以及SSE注册（总称为3DNow! Professional 命令）；

3. 128KB 的1级缓存与256KB的2级缓存集成在1枚芯片上。另外，还增加了低耗电运行功能，如对CPU内核的晶体管结构以及电路进行低耗电设计、配备可测量CPU内核温度、控制工作频率的热敏二极管等。

那么，对于此次Athlon XP发布最敏感的编号问题，AMD又是如何处理的呢？要知道自CPU诞生之日起，其性能高低的标准就是以频率来衡量，AMD这1新的编号方式等于重新定义了处理器性能标准。从经典定义上说，微处理器性能的定义为IPC（每一时钟周期的工作）×MHz（时钟速度），而AMD认为，最终用户关心的是应用软件究竟可以跑多快，新编号的标准也基于此，可以说基准测试是Athlon XP性能定位的基础。AMD进行的测试均依据业界标准，通过这些测试分别计算出（1）办公（Office）效率、（2）数字媒体（Digital Media）、（3）3D游戏等用户环境的性能，并将每个类别里的基准测试平均加权，每个类别也进行加权计算出综合性能得分。

具体来看，办公效率的基准测试包含（1）Business Winstone 2001、（2）SysMark 2001-Office Productivity两种；数字媒体测试包含（1）Content Creation Winstone 2001、（2）SysMark 2001-Internet Content Creation两种。在SysMark 2001方面，实施基准测试时使用的Microsft Windows Media Encoder 7进行了支持AMD的3D Now!指令与不支持两种测试；3D游戏测试包含（1）Half-life Smokin、（2）兵人(Expendable)、（3）Quake 3 Demo2、（4）AquaMark、（5）Dronez Generic、（6）虚幻竞技（Unreal Tournament）、（7）基因战士（Evolva）、（8）孤胆英雄2(MDK2)、（9）英雄萨姆（Serious Sam）等9种游戏以及（1）3D WinBench 2000（Hardware T&L）、（2）3D WinBench 2000（D3D software）（3）3DMark 2001（Hardware T&L）、（4）3DMark 2001（D3D software）4个基准测试软件，共计13项测试。

整体性能是3 种不同环境的平均值。根据AMD的性能评估，以1.33GHz 频率工作的Athlon

XP与以前以1.40GHz频率工作的Athlon相比，工作频率虽约低5%但性能却提高了3%；1.53GHz频率工作的Athlon XP（1800+）与以1.8GHz频率工作的奔腾4相比，工作频率虽约低15%，但性能提高了约12%。关于它们之间性能对比状况，可以参考图3和图4。

AMD Athlon XP的性能评估是在第三方机构：美国Arthur Andersen（安达信）公司的监督下进行的，安达信公司将审核AMD Athlon XP处理器的测试结果，审核将包括独立观察和测试系统



图3 图4，Athlon XP 1800+与P4 1.8GHz性能对比

配置、基准测试步骤以及结果记录，并将1份全面详细的审核报告结果发表在AMD的网站上。

那么，测试的结果如何呢？我们来看看相关的资料，当然，AMD很自然地将Athlon XP和Intel作了比较。先来看看办公生产率和3D游戏性能对比测试结果，如图5，柱状图自左到右分别代表P4 1.5GHz、AMD Athlon XP 1500+、P4 1.6GHz、AMD Athlon XP 1600+、P4 1.7GHz、AMD Athlon XP 1700+和P4 1.8GHz、AMD Athlon XP 1800+。而数字媒体对比测试结果如图6，图例代表意义和图3相同，Athlon XP打虚点部分是升级到Media Ecncoder 7.0以后的测试结果。如果公布的是正确结果，那么从图5和图6中可以看到，在Windows XP下，Athlon XP在采用了TPI样本的新编号之后在与同“频率”的P4处理器进行对比测试时各个项目都占明显优势。

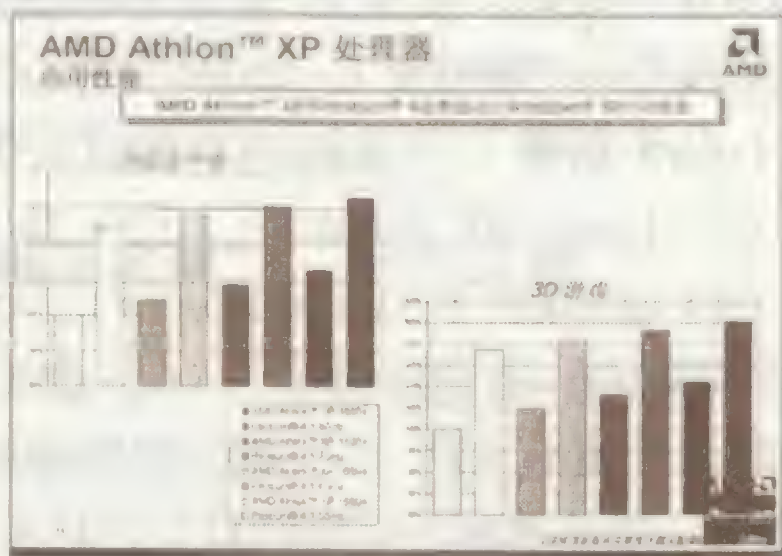


图5 办公生产率和3D游戏性能对比测试结果

可是问题也随之而来了，用户习惯了用CPU工作频率来比较各项性能的指标，现在突然变了，用户将无法使用工作频率来比较CPU性能，AMD用意何在呢？关于这个问题，我们大致可以从CPU实际性能因方面来理解：处理应用程序所必需的指令数越少，可同时执行的指令数越多，工作频率就越高。



图6 数字媒体对比测试结果

1. 指令数方面，相同计算机构造（386架构）的Athlon、Athlon XP、Pentium 4等基本上没有什么差别。不过，由于AMD公司使Athlon XP能够执行英特尔的SSE指令，因此相应提高了处理性能。

2. 可同时执行的指令数是由CPU中嵌入多个运算器，同时执行复数个指令的超级计数器(Super Scaler)技术来决定的。同时执行指令数以IPC（instruction per clock cycle，指令/时钟周期）为单位，倒数为CPI（clock cycle per instruction，时钟周期/指令），CPI值越小则性能越高。内置运算器的数目以及指令执行流水线（Pipeline）根据CPU的不同而不同，相应同时执行的指令数也有所不同。

3. 由于工作频率由指令执行的间隔来决定，间隔越小、即工作频率越高，性能也就越高。

同一产品，如Athlon XP之间进行性能比较时，由于1与2相同，只用考虑3的工作频率即可；同一架构的不同产品，如Athlon XP与Pentium 4进行比较时，不仅要考虑3，还要考虑2的CPI值。AMD公司自从在制造486之后独立设计CPU以来，一直坚持这种比较标准。不过，工作频率对用户而言是最容易理解的指标，因此长期以来就一直不大提及CPI值。

经过不断发展，AMD的技术实力已直追Intel，速龙、毒龙两个系列微处理器在性能上也不比Intel的赛扬和Pentium Ⅲ与P4逊色。目前，尽管Athlon在速度上无法与Pentium 4相比，但是在多项测试中，相对速度较慢的Athlon在工作的时候表现丝毫不亚于P4，有些情况下甚至超过Pentium 4。而新推出的Athlon XP更注意强化了内核，模块尺寸120mm²扩大到128mm²，性能明显提高，继续保持了AMD一贯的性价比优势。

三、"兵不厌诈"，引进新的性能指标意味深长

实际上，以前AMD公司在抗衡Pentium推出AMD K5时曾通过引进表示实际性能的"P-rating"指标向上述潮流挑战，但后来AMD K6追随英特尔、继续进行工作频率竞赛，因而又放弃了P-rating。现在AMD再次提出了不应追求工作频率、而应注重实际性能的主张，不过是迎战Intel的一大策略。关注AMD CPU动向的朋友可能早注意到，为应对Intel的打杀，AMD对对Athlon系列处理器重新命名谋划已有时日。为了达到既定的TPI目标，AMD也已与计算机厂商商定不再使用"1.5GHz Athlon"这样的名称。据说在AMD公司内部已经以型号来称呼不同的产品了。例如，工作站用的Athlon MP，已经被更名为Model 6。

AMD原预定在2002年引进这样新的性能指标，但在这次发布Athlon XP的之前，就迫不及待的抛出了TPI样本。尽管根据标准测试值显示的实际性能为标准，来为新产品定位，类似Athlon XP这一款式编号未必就能代表实际性能，但我们从中至少可以了解到AMD的两个意图：（1）将从以前的Athlon到Athlon XP的所有产品，按相对的顺序来表示，不至于在性能方面产生矛盾；（2）与竞争Intel奔腾4相比，更明确了Athlon XP的定位等特征。

过去，AMD一直与Intel在速度与价格激烈角逐，现在AMD试图通过提高CPU在各方面的性能来与Intel抗衡。引进新的性能指标，为CPU重新命名，这是AMD市场竞争策略鲜明转变的具体表现。与奔腾4相比，Athlon XP的定位由价位决定，也就是说以1.33GHz频率工作的Athlon XP 1500+的价格，设定的价位与以1.5GHz频率工作的奔腾4相差不多。数字越大就表示性能越高。为了便于经销商和消费者认识新的型号标识实际含义，最近AMD公开了一份关于Athlon XP处理器标称频率和实际频率的转换计算公式：

标称频率=3×实际频率/2－500

实际频率=2×标称频率/3＋333

根据这个公式计算，明年第一季度发布Athlon XP 1900+和Athlon XP 2000+的实际频率将会是1.6GHz和1.67GHz，而在3月份发布的Athlon XP 2100+的实际频率将是1.73GHz。

在Athlon XP之后，AMD明年也将会转用0.13微米制程的Thoroughbred核心，频率标称方式可能继续采用Athlon+，有消息指出，将来AMD Athlon的型号也可能变为Model 1800+，或Model 1900+。不管采用哪种频率标称方式，计算公式都将会有所改变。

按照AMD的观点，最为科学的判断处理器性能的方法，是将主频速度乘上可以同时执行的指令数。AMD的设想虽好，普通消费者能不能接受呢？看来还需要一个适应过程。对这一计划有世界分析师担心此举动不能说服消费者。

四、小结

商场如战场，胜者为王。从总体上说，AMD在核心技术的研发上还是落后于Intel一截，因此Intel总可以先AMD一步发布更新更先进的处理器，并轻易将主频不断提到新高度，应该说AMD此次发布Athlon XP和推行新编号是一种权宜之策，是市场竞争的产物。因为AMD的CPU在和同频率相同定位的Intel CPU相比较时性能更优、价格更低已经有一段时间了，Athlon XP只是将这样的优势进一步发挥，显得更为突出而已。基于这样的考虑，AMD推行的新编号似乎还很难被大众认同。而且尽管AMD使用了第三方机构的独立审核，但是应该说目前在世界范围内还没有一个绝对权威的评测机构来对一个系统进行评定，所以用户还是对测试的结果持有怀疑态度。此外，AMD还需要在市场活动与影响力方面痛下苦功。我认为，要想避开Intel的锋芒，AMD不如索性完全抛弃传统的CPU性能指标（目前还是需要和传统单位进行换算），自己创立"用户性能指标"，如果这个指标得到最终认可，AMD才可以完全掌握主动。

AMD与Intel在市场上短兵相接已经刺刀见红，在竞争进行到了一定程度的时候，价格就成为最有力的武器，AMD和Intel间的价格战2001年就没有间断过。AMD第一季度的市场份额也因此从17%增加到21%，这是自1999年以来，增长幅度最大的一次。而Intel在4月份开始对Pentium 4进行降价销售，又从AMD手中夺回了一定的市场份额。但是降价对于厂商来说无疑是心痛的，因为这无可避免地会涉及它们的经济利益，尽管AMD与Intel一再对其芯片实行降价销售，但它们还是在PC市场低迷的阴影中挣扎。AMD第3季度的净损失额为1.9亿美元，而Intel第3季度的芯片收入也从28.9亿美元降至6.55亿美元。不过从用户的角度来说，他们可以坐山观虎斗，无论是对技术，还是对产业的发展，这样的竞争持续越久越好。

nVIDIA新"三维元素"——钛系列评析

晶合实验室

1997年7月，我收到一封E-mail，寄信方是一家不知名的小公司"nVIDIA"，他们问我作为狂热的硬件评论家是否愿意评测他们新的显示芯片"RIVA 128"。当时我还没有做过任何3D卡评测，对相关知识的了解程度也很一般。我欣然答应了，于是在1997年8月，我收到了我的第一块3D卡样品，Tom's Hardware Guide从此便有了"3D显示卡评测"栏目。那时至今经历了3年多时间，Tom's Hardware Guide依然是全球最大规模的硬件评测网站，无论读者数量还是页面访问量都遥遥领先同类竞争者。nVIDIA自从一年多以前将3dfx推下神坛之后便一直占据着3D图形芯片领域的宝座。当nVIDIA将为微软的X-BOX提供3D图形芯片的消息传出，公司股票市值更是以惊人的速度飙升……

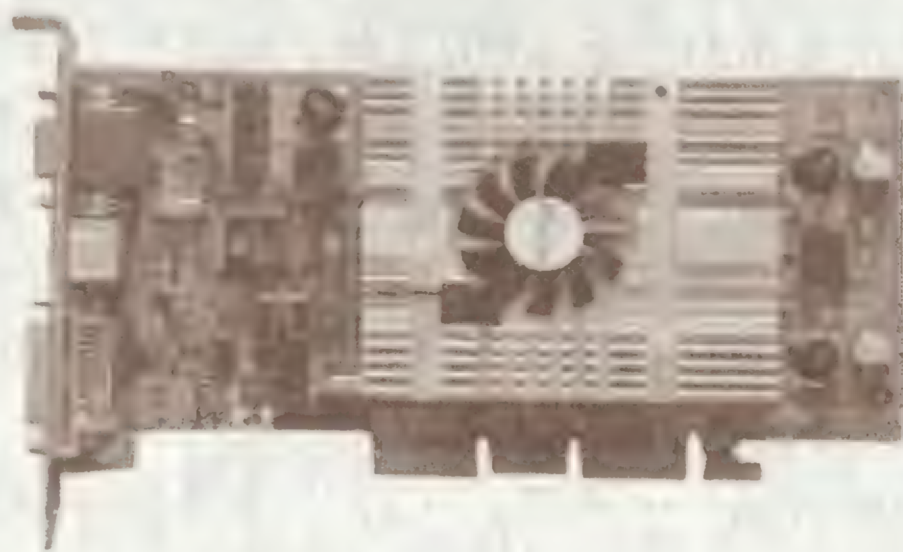
——Tom's Hardware Guide



对于nVIDIA，想必大家早就了解它及它一直所推崇的6个月的产品更新周期。今年早些时候nVIDIA向游戏玩家和硬件发烧友们的献礼是GeForce3，它延续了GeForce系列的命名，除此之外最引人注目的便是其内置的号称"能实现无限特效"的可编程顶点光栅处理器和像素处理器，GeForce3及早期产品我们曾在以前的文章中做过介绍，这里不再过多叙述。不过时至今日，我们也只是在个别人工合成的三维测试软件及类似的DEMO演示中欣赏过"无限特效"的表演。对于游戏爱好者来说，最令他们感到遗憾的是GeForce3在诞生后的半年时间里几乎没有派上什么用场，而现在nVIDIA新的"三维元素"已经粉墨登场了。

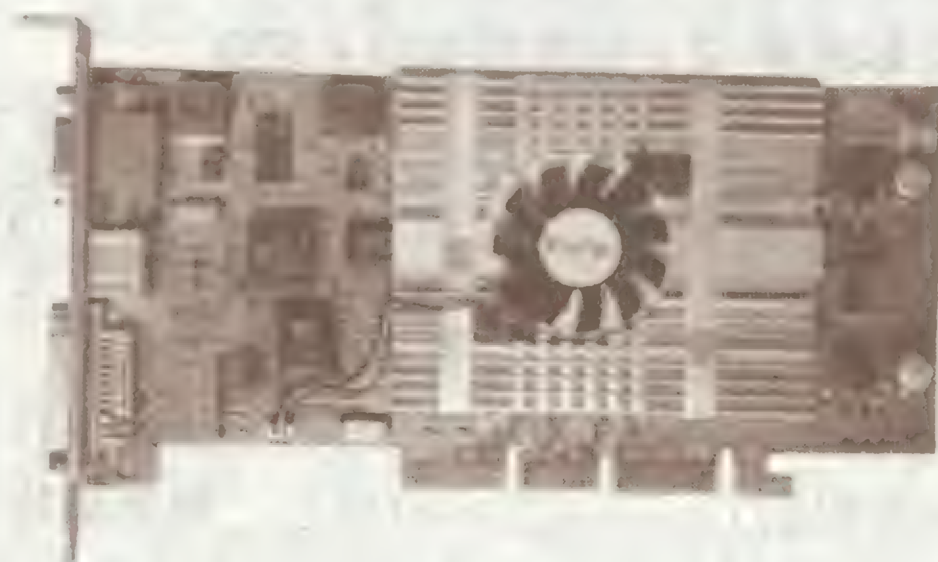
与以前GeForceX Pro或是Ultra之类的命名（以时钟频率来区分）相比，伴随新版本的GeForce3的是一个更有创意的名字——钛（Titanium），它意味着什么呢？更新或是更快？让我们一起来看看：

GeForce3 Titanium 500



Titanium 500采用了时钟频率为240MHz的GeForce3芯片，搭配速度高达500MHz（250MHz ×2）的64MB DDR显示内存，而半年前面世的GeForce3（标准版）的时钟频率和显存频率分别是200MHz和460MHz。我们不知道用Ultra版本来比喻是否恰当，因为据nVIDIA的说法，GeForce3系列中不会再有Ultra之类的称谓，而Titanium 500无疑是nVIDIA整个三维娱乐系列产品中最快的一款。

GeForce2 Titanium 200



从产品规格来看，新的Ti 200与目前的GeForce3系列同级，价格却更便宜。我们所熟悉的GeForce3将淡出市场，直至完全被GeForce3 Ti 200取代。Ti 200的核心速度为175MHz，DDR显存的速度只有400MHz，比GeForce3略低一些，如果从理论值来判断我们认为Ti 200的性能会比GeForce3差。令有消息称，Ti 200拥有相当宽阔的超频空间。

GeForce2 Titanium



这是Titanium全系列三种产品中最令人费解的一款，Titanium后面没有添加任何数字，因为它使用的是GeForce2芯片，nVIDIA计划用这款产品取代目前还在销售的GeForce2 Ultra。GeForce2 Titanium的速度为250MHz/400MHz（核心速度/显存速度）而GeForce2 Ultra则是250MHz/460MHz（核心速度/显存速度），与前者相比它拥有更大的内存带宽。其实显存带宽是目前制约3D卡性能发挥的主要因素，由此我们可以预见在实际游戏中，GeForce2 Titanium会比GeForce2 Ultra慢，而比核心速度略低（200MHz）、有着相同内存频率（400MHz）的GeForce2 Pro快一点。

新的Titanium芯片是由台湾著名的半导体厂商TMSC（台积电）制造的，使用了更先进的制造工艺，能加快核心的速度。Titanium系列显示卡采用了8层印刷电路板，供电部分也做了调整使之能如预期的那样稳定运行。不过我们在此要强调的是：新的制造工艺并不会使芯片本身变快（GeForce3终究还是GeForce3），也无法在GeForce2和GeForce3芯片中增加新的功能。Titanium采用的0.15微米制造工艺使芯片的制造成本降低了（相同面积的硅晶圆Wafer现在可以制造更多的硅晶片），这样也降低了显卡的整体成本。除此之外（当然还有刚才我们提到的芯片和显存速度的变化），Titanium系列与原先的GeForce3和GeForce2没有任何区别。遗憾的是Ti 500尽管提升了时钟频率，但内存带宽却没有得到相应的大幅提升，因此实际应用中的性能增益也许不会如预期那样乐观。

2001年9月份，ATI正式发表了最新的

主流3D卡规格比较

芯片名称	ATI Radeon	Radeon 7500	Radeon 8500	nVIDIA GeForce2 Pro	GeForce2 Ti	GeForce2 Ultra	GeForce3	GeForce3 Ti 200	GeForce3 Ti 500
体系架构代号	R100	RV200	R200	NV15	NV15	NV15	NV20	NV20	NV20
制造工艺	0.18μm	0.15μm	0.15μm	0.18μm	0.18μm	0.18μm	0.15μm	0.15μm	0.15μm
渲染流水线	2	2	4	4	4	4	4	4	4
贴图单元	3	3	2	2	2	2	2	2	2
核心频率	183MHz	290MHz	275MHz	200MHz	250MHz	250MHz	200MHz	175MHz	240MHz
显存频率	183MHz	230MHz	275MHz	200MHz	200MHz	230MHz	230MHz	200MHz	250MHz
显存种类	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR
显存带宽	5.8GB/s	7.4GB/s	8.8GB/s	6.4GB/s	6.4GB/s	7.4GB/s	7.4GB/s	6.4GB/s	8.0GB/s
像素填充率	366M pixels/s	580M pixels/s	1100M pixels/s	800Mpixels/s	1000M pixels/s	1000M pixels/s	800M pixels/s	700M pixels/s	960M pixels/s
纹理填充率	1098Mtexels/s	1740Mtexels/s	2200Mtexels/s	1600Mtexels/s	2000Mtexels/s	2000Mtexels/s	1600Mtexels/s	1400Mtexels/s	1920Mtexels/s
DirectX8 支持	不支持	不支持	支持	不支持	不支持	不支持	支持	支持	支持
FSAA	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持
Quincunx FSAA	不适用	不适用	不适用	不支持	不支持	不支持	支持	支持	支持

Radeon7500/8500图形芯片，nVIDIA在第一时间作出了回应——Detonator XP（雷管体验版）驱动程序，与以前的Detonator 3驱动程序相比，Detonator XP大幅提升了3D性能，在部分人工合成的测试软件及游戏中甚至有30%的增益。nVIDIA称，有了Detonator XP驱动程序的支持，新的Titanium显卡会有比以前的版本更好的表现。然而由于新版本的驱动程序仍然采用通用体系设计，即可适用于几乎所有的采用nVIDIA系列图形芯片的显卡，因此“老”显卡（如GeForce2 Ultra等）同样会有性能的提升。如果这样，比较一下上表中列出的几个容易影响性能的参数（内存带宽、填充率），我们相信除Ti500之外的Titanium成员未必能战胜各自的对手，nVIDIA对Titanium的描述自相矛盾了。

今年早些时候nVIDIA为GeForce3编写的驱动程序一直都不够理想，对于一些先进的硬件特性如立体容积（Volumetric）、3D材质和阴影缓冲（Shadow Buffers）等都无法提供支持。Detonator XP做到了，现在的GeForce3终于可以使用这些功能了，而这些信息在发布Titanium以前nVIDIA从未向外界透露，现在看来当时的“保守”策略对于新元素的行销起到了推波助澜的作用。对于此，Tom's Hardware Guide网站似乎掌握了更确凿的“证据”，他们引用了nVIDIA公司发言人的原话：“我们把阴影缓冲和3D材质作为新功能来行销是因为直到最近它们才通过软件被打开。坦白地说，原来的GeForce3就已经拥有了这些功能，不过用户需要安装Detonator XP驱动程序才能开启并使用它们，不过我们不会再多花时间来销售旧产品……我们把主要的精力放在正在销售的产品上。”

作为nVIDIA的一线合作厂商，台湾的丽台科技（Leadtek）抢先推出了自己的Ti系列显卡产品，包括GeForce3 Ti500、GeForce3 Ti200和GeForce2 Ti，并且从10月下旬就开始在市场上销售，晶合实验室在第一时间拿到了这3款Ti系列产品。从设计来看，丽台GeForce3 Ti系列显卡相对GeForce3的变动比较大，PCB上的元件做了较大调整，应该是为了降低成本、有助于提高竞争力。丽台的GeForce3 Ti500和Ti200外观比较接近，PCB板依照nVIDIA官方的要求使用8层设计，拿在手里感觉很重；散热片的设计没有采用nVIDIA的公版设计，而是将核心散热部分和显存散热部分连在一起，做成鳍片众多的一体式散热片，大大增加了散热面积，同时配合滚珠轴承风扇，提高散热效果。而GeForce2 Ti显卡则采用了黑色的散热片设计，风扇被安置在散热片的一侧，显得比较独特。这3款显卡都使用了Conexant的视频处理芯片，能够提供DVI和S-Video信号输出。这3款显卡的官

nVIDIA溯源



当电脑多媒体革命刚刚开始时，三位资深的“老兵”于1993年1月组建了nVIDIA公司。nVIDIA公司当时及现任总裁兼首席执行官Jen-Hsun Huang曾是LSI Logic（大规模集成电路逻辑）公司“芯片集成系统”部门的主管。nVIDIA公司的首席技术官Curtis Priem曾参与过第一款用于PC的图形处理器——IBM专业图形适配器的设计工作，后来又为SUN微系统公司开发了GX系列图形芯片。nVIDIA公司硬件工程部副总裁Chris Malachowsky曾是SUN微系统公司的资深工程师，也参与了GX图形体系的开发工作。

当时电脑多媒体行业的发展情况是这样的：“MPC（多媒体个人电脑）Level 2”标准发表不久，它确立了多媒体大致的发展方向：提升电脑的音频和视频技术。CD-ROM驱动器和16位声卡刚开始普及。图形加速器已经可以支持完整的动态视频并能重现15位高色彩或更高色深的图片。就是在这样的环境中，nVIDIA公司在欧洲著名的SGS-Thomson Microelectronics（ST Micro）汤姆逊电子集团的帮助下开发出自己的第一款图形芯片。

nVIDIA的第一款产品不仅仅是图形应用。NV1还集成了一个只具备音频回放功能的声卡，这样的做法在当时颇为流行。NV1能同时回放16位CD音质的32条音轨，并能进行硬件级的3D声转换，实际上这已经超越了许多第一代PCI声卡。NV1的MIDI音乐回放部分在系统内存中内置了一个6MB容量的音色库，并得到了许多实验室的认证。

方报价分别是：3999元、2520元和1390元，市场零售价会更便宜一些。

下面让我们来看看丽台nVIDIA Ti系列显卡在测试中的实际表现：

测试平台：

CPU：Intel Pentium4 1.7GHz （Socket423）

主板：升技（ABIT）TH7-RAID （Intel i850芯片组）

内存：三星 PC800 RDRAM 128M×2

硬盘：希捷酷鱼IV 60GB 7200RPM 2MB缓存 ATA100

显卡：丽台GeForce3 Ti500 64MB DDR（核心/显存：240MHz/250MHz）

丽台GeForce3 Ti200 64MB DDR（核心/显存：175MHz/200MHz）

丽台GeForce2 Ti 64M DDR（核心/显存：250MHz/200MHz）

ELSA GeForce3 64MB DDR（核心/显存：200MHz/230MHz）

耕升GeForce2 Pro 64MB DDR（核心/显存：200MHz/200MHz）

显示器：SONY MultiScan G400

操作系统：英文Windows98 SE 4.10.2222A

英文Windows2000 Professional＋SP2

DirectX版本：8.0a 英文版（4.08.00.0400 ）

主板驱动：Intel Chipest Software Installation Utility V2.90.006

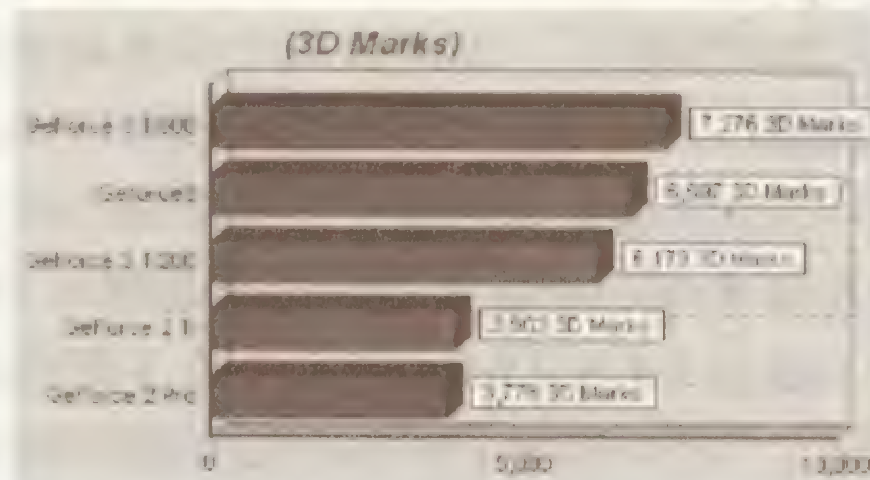
DMA驱动：Intel Ultra ATA Storage Driver V6.2

显卡驱动：nVIDIA公版雷管XP 21.83（微软WHQL认证驱动）

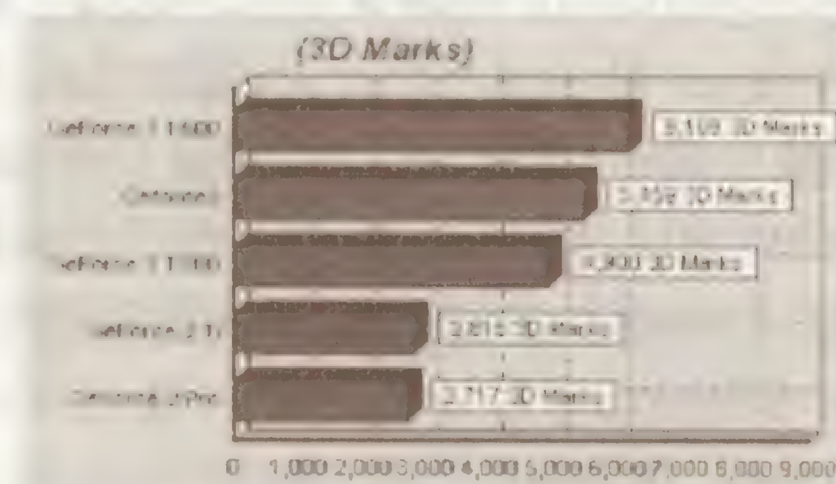
测试时，所有显卡的核心与显存都工作在nVIDIA公版的标准频率下。在开始测试之前，我们首先通过对BIOS中各硬件参数（如内存潜伏周期等）的设置将系统性能最优化，关闭板载RAID、AC'97声卡及闲置的I/O端口，打开AGP 4×和快写（Fastwrite），并且将AGP口径设为128MB，以确保获得最佳的图形子系统性能。同时我们关闭了Direct3D和OpenGL垂直同步刷新（vertical sync），以避免不必要的干扰。除了SpecViewperf在Windows2000下运行以外，其他所有项目都在Windows98系统中进行测试。

3DMark2001 Pro

我们还是从最最常见的测试项目：



3DMark2001 Pro 1024×768、32位色 No FSAA



3DMark2001 Pro 1280×1024、32位色 No FSAA

3DMark2001 Pro开始吧。这是目前最新的、最为流行的图形显卡测试软件，它是少数全面支持DirectX 8的基准测试之一，其中包含了只能在GeForce3或Radeon 8500中运行的像素和顶点shader测试。3DMark2001的得分通过8个定制游戏过程的测试结果综合而成，其在测试中所展现出的复杂的三维场景美伦美奂，同时也特别能考验显卡的工作能力。

从测试成绩来看，GeForce3 Ti500的表现相当抢眼，领先GeForce3标准版约10%～15%；GeForce3 Ti200要比前两者都要慢，这主要是因为GeForce3 Ti200的默认频率只有175/200MHz，比标准版的GeForce3还要低，分辨率越高，差距就越大。但Ti200与2块GeForce2系列显卡相比仍然占有明显的优势。GeForce2 Ti由于显存带宽的限制，性能表现只是比GeForce2 Pro略好一点。

QuakeIII Arena V1.30

没有人会忘记用QuakeⅢ Arena这款老牌的OpenGL游戏来对显卡性能进行测试的，这次测试中我们使用了它最新的1.30版本，并且调用相对更复杂的DM6地图（four.dm_66）进行Demo测试：

QuakeIII Arena DM6 No FSAA得分表（fps）

显卡	GeForce3 Ti500	GeForce3	GeForce3 Ti200	GeForce2 Ti	GeForce2 Pro
fastest	251.1	249.4	247.3	244.4	245.8
640×480、16位色（Normal）	223.1	219.2	219.0	218.5	218.9
1024×768 32位色（High Quality）	203.3	[illegible]	176.5	122.9	[illegible]
1600×1200 32位色（High Quality）	117.0	103.9	89.2	[illegible]	[illegible]

在低分辨率下，由于游戏中需要填充的多边形数量有限，所有显卡的成绩基本上在伯仲之间，相差不过几个fps。而在高分辨率下GeForce3 Ti500的高频率核心和超大的内存带宽得到了充分的发挥，在1024×768、32位色下居然超过了200fps，在1600×1200、32位色下也突破了100fps，达到117.0fps，比它的前辈GeForce3标准版要高出13～14%，达到了117fps。GeForce3 Ti200则与它们有一定的距离，HQ 1024×768模式下比GeForce3慢了14个fps，但还是比GeForce2 Pro/Ti快了40%以上。在这项对显存带宽比较敏感的测试中，GeForce2 Ti由于显存频率与GeForce2 Pro相同，所以并没有从提升的核心频率中捞到多少便宜。

Vulpine GLMark 2001 V1.1

以前许多基于OpenGL显卡的测试都是使用游戏QuakeⅢ作为标准。但是，随着nVIDIA推出GeForce3之后，由于QuakeⅢ不支持GeForce3的一些新特性，不能发挥GeForce3的威力，这使得使用我们需要新的测试软件。由德国Vulpine公司推出的GLMark是这样一个专门针对OpenGL下游戏性能进行测试的软件，它使用的是一个基于Vulpine Vision技术的游戏引擎，支持多种流行特效，并特别为GeForce3和SSE指令集进行了优化。对于看腻了Q3得分的人来说，这是另一个选择。在测试中我们将细节设为最高，对于GeForce3系列显卡启用了“GeForce3 Features”，GeForce2系列显卡则选择“Advance Features”：

Vulpine GLMark 2001 1.1 No FSAA 得分表（Average fps）

显卡	GeForce3 Ti500	GeForce3	GeForce3 Ti200	GeForce2 Ti	GeForce2 Pro
640×480 16位色	92.1	85.5	79.7	81.1	74.9
1024×768，32位色	64.7	56.5	51.1	40.1	38.9
1600×1200，32位色	36.6	32.3	28.4	18.8	18.3

在这项测试中几款显卡的得分与QuakeⅢ的表现基本类似，GeForce3 Ti500保持领先，GeForce3和GeForce3 Ti200紧随其后；GeForce2 Ti在低分辨率下比GeForce2 Pro快一些，但到了高分辨率下得分就比较接近了。

Max Payne（英雄本色） V1.02

《Max Payne》这个游戏大家也许还不是很熟悉，但是运行过3Mark2001的朋友，一定会对其中的那段酷似吴宇森电影《黑客帝国》的枪战Demo场景留有深刻的印象。其实那段模仿《黑客



帝国》片断的Demo就是用《Max Payne（英雄本色）》的引擎制作的，其中的男主角“Lobby”的神态和动作与《英雄本色》中的Max Payne如出一辙。这款由芬兰开发商Remedy制作的第三人称视角射击类游戏很明显的受到了香港动作片的影响，尤其是吴宇森暴力美学风格，游戏中枪战场面制作得甚至比电影更火暴，但是在游戏配置方面对CPU和显卡的要求都相当高。在这次Max Payne的测试中，我们使用了“PCGH Benchmark VGA Demo”（大家如果感兴趣可以从http://www.3dcenter.de/artikel/maxpayne_benchmarking/index2_e.php3 下载），测试时使用1024×768、32位色这一较通用的分辨率，所有选项均设为最大，选择三线过滤以及32位材质：

Max Payne（英雄本色）No FSAA V1.02 得分表（Average fps）

显卡	GeForce3 Ti500	GeForce3	GeForce3 Ti200	GeForce2 Ti	GeForce2 Pro
1024×768 32位色	46.93	44.70	41.98	30.48	29.72

《Max Payne》应该是目前我们所见过的最“耗”显卡的游戏了，从测试结果来看，在1024×768、32位色下（这是目前主流17英寸显示器的标准分辨率），如果打开所有特效，即使是GeForce3 Ti500也仅能获得46fps的成绩，基本上能够保证流畅运行；而目前市场上主流的GeForce2 Pro更是只有可怜的29.7fps，只能说勉强可玩而已。这还是在Pentium4 1.7GHz＋i850＋256MB RDRAM的平台下得到的分数，如果系统配置再低一些的话，将会出现明显的丢帧。

SpecViewperf V6.1.2

SPECopc是一家非盈利性组织，旨在提供一种明确而又可靠的跨平台、操作系统和窗口环境的OpenGL执行性能的比较方法。SPECviewperf是他们开发的一款基于OpenGL渲染操作的测试程序，其中包括有6个SPECopc应用程序测试包，分别针

对MAYA、SolidWorks、Pro/E等专业三维设计软件。因为这些专业软件一般是在基于WinNT系统的环境下运行的，所以这项测试只有在NT系列的操作系统下进行才有实际意义。这次我们的测试是在英文Windows2000 Professional＋SP2下进行的，桌面分辨率设为1280×1024、32位色：

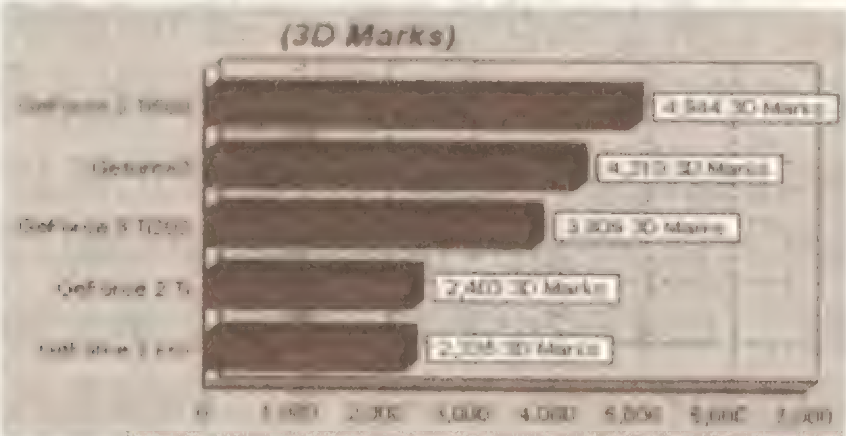
SpecViewperf V6.1.2 得分表（fps）：

显卡	GeForce3 Ti500	GeForce3	GeForce3 Ti200	GeForce2 Ti	GeForce2 Pro
AWadvs-04	85.83	72.48	63.28	82.37	38.39
DRV-07	20.76	20.40	19.94	21.40	18.15
DX-06	37.07	36.13	34.83	34.84	31.65
Light-04	9.145	9.099	9.006	8.888	4.973
MEDcad-01	36.09	33.47	30.21	20.10	14.72
ProCDRS-03	17.90	14.97	13.09	17.06	16.76

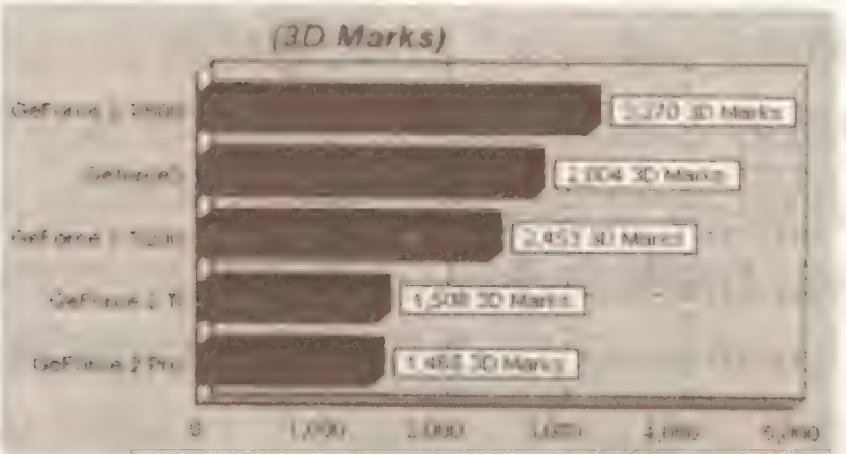
在这项测试中GeForce3 Ti500仍然一马当先，由于Viewperf使用了固定的OpenGL流水线，不能发挥GeForce3的可编程特性，因此内核频率只有175MHz的GeForce3 Ti200在AWadvs-04中只获得了63.28fps，但由于NV20默认打开了硬件剖切功能，因此在MedMCAD-01测试中Ti200获得了比GeForce2 Ti高接近50%的成绩。内核速率高达250MHz的GeForce2 Ti在这个测试中的表现非常不错，成绩比GeForce2 Ti高出一大截。

FSAA（全屏抗锯齿）测试

FSAA（Full Scene Anti-Alasing）是为了防止图像出现锯齿状边缘而采用的处理技术。现在的3D显卡主要是通过“超级采样”来实现FSAA功能的。“超级采样”是先以更高的分辨率来进行场景的渲染工作，然后再按照一定的比例缩小输出到屏幕上，从而尽可能地“缩小”物体边缘所存在的锯齿，从而获得较为平滑的过渡效果。从“超级采样”的工作原理中我们不难看出，它是依靠软件（驱动程序）来实现FSAA功能的，这就不仅要求CPU具有足够强劲的性能，而且对3D显示芯片的性能要求也是非常之高。显示芯片需要拥有足够强大的渲染能力，才有能力在游戏的速度和FSAA效果两者之间取得平衡。除了一般的2倍或是4倍抗锯齿外，GeForce3系列显卡提供了一种特殊的抗锯齿运算模式，称为“Quincunx”5点梅花排列法。这种技术的其巧妙之处在于它在只做2倍采样的情况下，运用5点梅花排列法演算出抗锯齿画面效果，效果直逼4倍分辨率的抗锯齿运算，这样就能够尽量地减少性能损失。



3DMark2001 Pro 1024×768/32位色 FSAA



3DMark2001 Pro 1280×1024/32位色 FSAA

在这次FSAA下的性能测试中，我们在驱动程序里将所有GeForce3系列显卡都设为Quincunx FSAA（5点梅花抗锯齿），所有GeForce2系列显卡都设为2×FSAA：

QuakeIII Arena 1.30 DM6 FSAA 得分表（fps）

显卡	GeForce3 Ti500	GeForce3	GeForce3 Ti200	GeForce2 Ti	GeForce2 Pro
640×480、16位色 (Normal)	215.4	210.5	168.8	132.4	128.6
1024×768、32位色 (High Quality)	99.1	85.6	74.8	56.8	56.2
1600×1200、32位色 (High Quality)	41.3	35.6	30.8	18.8	18.6

Vulpine GLMark 2001 1.1 FSAA 得分表（Average fps）

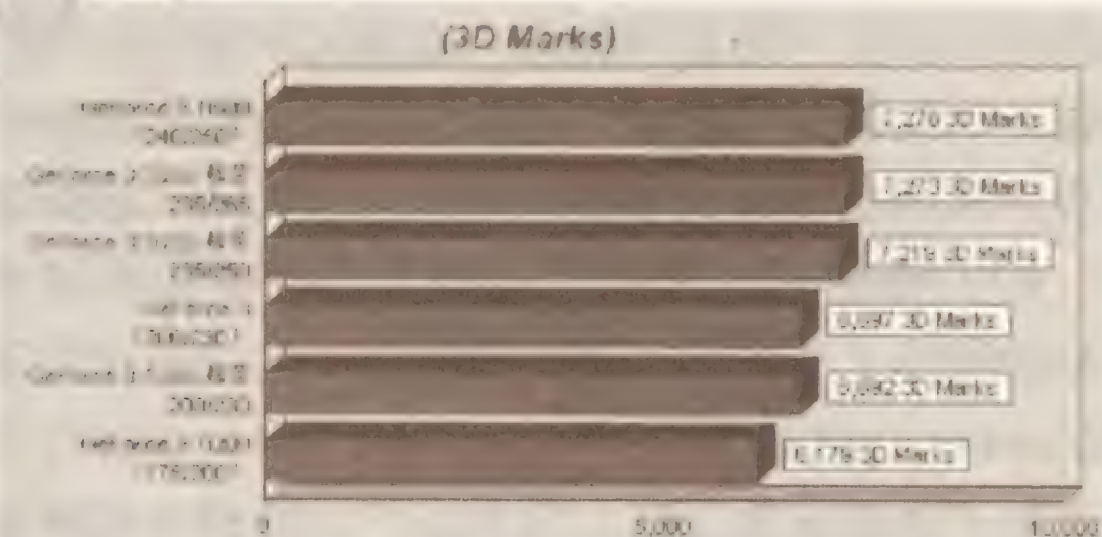
显卡	GeForce3 Ti500	GeForce3	GeForce3 Ti200	GeForce2 Ti	GeForce2 Pro
640×480、16位色	84.1	75.8	70.7	58.7	54.2
1024×768、32位色	47.2	41.6	37.2	23.0	22.6
1600×1200、32位色	22.5	19.8	17.5	N/A	N/A

Max Payne（英雄本色）FSAA V1.02 得分表（Average fps）

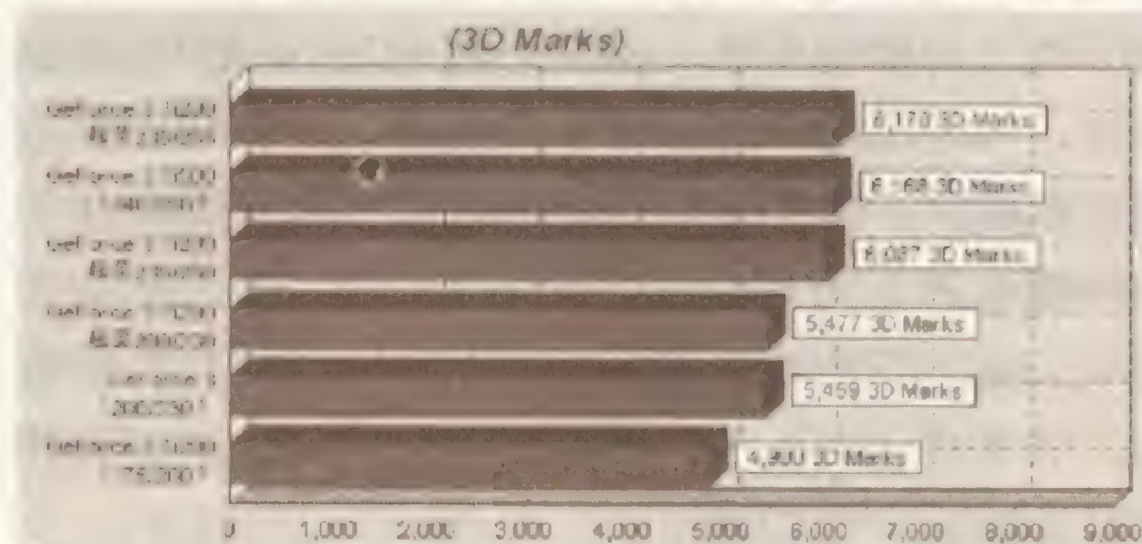
显卡	GeForce3 Ti500	GeForce3	GeForce3 Ti200	GeForce2 Ti	GeForce2 Pro
1024×768、32位色	36.73	33.81	30.60	21.80	20.47

超频测试

由于时间所限，我们只测试了Ti200在3DMark2001下的超频表现。



3DMark2001 Pro 1024×768、32位色 No FSAA



3DMark2001 Pro 1280×1024、32位色 No FSAA

从得分中我们可以看到，在3DMark2001 Pro中，GeForce3 Ti500在开启了Quincunx FSAA后，在1024×768、32位色下大约有31%的性能损失，比GeForce3标准版的35%要小，而GeForce3 Ti200的性能则降低了约38%，两款GeForce2系列显卡的情况与Ti200接近。GLMark 2001下的情况与3DMark2001类似，值得说明的是1024×768、32位色以上开启2×FSAA以后，两款GeForce2系列显卡都不能达到30fps，在1600×1200、32位色下运行时更是成了“幻灯片”，所以没有得到成绩。在QuakeⅢ中，GeForce3 Ti500的Quincunx FSAA得分相当不错，1024×768/32位色下达到了99.1fps，与QuakeⅢ高手要求的100fps的基本帧速率已经相当接近，而GeForce3和GeForce3 Ti200也都超过了70fps，比较流畅；GeForce2 Ti和GeForce2 Pro也达到了50多fps，基本上能够正常进行游戏。至于Max Payne这个“显卡杀手”，1024×768、32位色下开启了FSAA以后，所有的显卡都未能超过40fps，3款GeForce3系列显卡能够超过30fps，基本满足不跳帧的要求，而两块GeForce2显卡则无法流畅运行。

看来，如果不是过分追求fps的话，GeForce3 Ti500和Ti200显卡凭借强大的处理能力，已经能够在开启了Quincunx FSAA的情况下，流畅运行目前大多数游戏。

测试总结

总的来看，新的GeForce3 Ti 500凭借高频率核心、超大的内存带宽，在新的雷管XP驱动的支持下获得了极佳的性能，就算像《Max Payne》这样少数对系统性能要求苛刻的游戏，在高分辨率下打开所有特殊效果之后仍然可以良好地运行。拥有了优秀的性能，那么下一步影响它的普及的，就是高昂的价格了。我们这次测试的这款丽台GeForce3 Ti 500售价为3999元，如此高昂的价格并非普通用户可以接受的，看来它是为那些愿意付出更多代价以获得强大处理性能的骨灰级玩家准备的。

GeForce3 Ti200是相当具吸引力的产品，它的性能比老的GeForce3略为逊色，但是和GeForce2 Pro/Ti相比的话优势仍然极为明显。另外，丽台的工程师告诉我们，GeForce3 Ti200和GeForce3的芯片实际上是从同一条生产线上下来的，如果配备高质量的显存，并且提供良好的散热措施，会有非常大的超频空间，这对于广大玩家来说的确是个好消息。实际测试中，我们也发现丽台Ti200在发热量方面控制得不错，超频到与GeForce3相同的200MHz/230MHz，工作非常稳定，性能已经和GeForce3不相上下。我们最终把这块使用EtronTech（钰创）4ns显存的丽台Ti200超到了235MHz、265MHz，在1280×1024、32位色下3DMark2001的得分已经超过了Ti500，比最初的成绩足足提高了26%，超频性能极为出色。这款带有DVI和视频输出功能的丽台GeForce3 Ti 200显卡参考售价为2520元，比过去GeForce3刚上市时的价格便宜不少，对于一款主攻中高档主流市场的新产品来说，这是很大的优势。

从技术上来看，GeForce2 Ti相对于GeForce2 Pro并没有什么亮点和技术上的更新。而且GeForce2 Ti的定位有些奇怪，GeForce2系列的核心对显存带宽的要求是非常高的，单纯提高核心频率对整体性能提高不是很大，虽然在低分辨率下GeForce2 Ti的性能比GeForce2 Pro有一定的提高，但到了1024×768/32位色以上差距就非常微小了。这款丽台GeForce2 Ti 64MB的售价为1390，另外丽台还有价格为1150元的GeForce2 Ti 32MB版本。即使考虑到DVI和视频输出功能，这个价格相对于GeForce2 Pro还是略高了一点。不过从nVIDIA的市场策略来看，在GeForce2 Ti推出以后，将会让GeForce2 Pro逐步退出市场，并且将GeForce2 Ti的价位降到与GeForce2 Pro相近的水准，加上GeForce2 Ti还具有相当的超频潜力，在今后的几个月里取代GeForce2 Pro和GeForce2 Ultra在中档显卡市场中的地位还是很有希望的。



中关村行情

市场行情

从现在电子市场的反应来看，P4的销售量是雷鸟数倍，其原因可以源自K6、K7系列和主板的兼容性问题，再加上最近能支持雷鸟的主板好像也有问题，所以消费者对AMD产品不是很信任。赛扬Ⅱ的价格已经非常低了，566/677/733/766/850/900/950MHz/1GHz的价格分别为295元/325元/350元/365/元415元/480元/550元/575元。PⅢ800E的价格为1050元，933MHz/1GHz/1.1GHz的价格为1340元/1400元/1550元，以上均为散包价格，即使盒装的PⅢ866都可以卖到1160元。其实，PⅢ和423Pin的P4都是Intel已经或临近淘汰的产品，并不值得花大价钱购买，478针的P4才应是市场的主流。现在P4 1.4G/1.5G/1.7GHz的价格分别为1080元/1260元/1610元，盒装的还要再贵60元左右。

Intel力推P4，市场上P4主板满天飞。捆绑销售无疑是今年主板界最成功的营销策略，先有联想+DDR，后有盈通+Kingston。这几日硕泰克又出奇招，推出了P4主板+P4处理器的红“硕”2002早献艺活动：Intel i845 85SD+P4 1.4G = 2369（元）；85SD+P4 1.5G=2511（元）。技嘉的板子稍微贵点，8TXC（i850/478/RAMBUS）为1300元，8IDX（i845/478/SDRAM）也是1300元，8IDXH（i845/478/SDRAM）为1420元。建基的AX4BS（i845/478/AC97/AGP Pro）的价格为1099元，奔驰P4－845A（478/6PCI/1AGP4X/1CNR/3DIMM）的价格为998，P4－845M板载的声卡不同，为AC'97，价格为911元。虽然矽统早早的发布了SiS645芯片组，可迟迟没有看到产品，使P4X266强占了性价比的主力战场。奔驰有P4－266D/S（478/5PCI/1AGP/3DDR/AC′97），988元。支持AMD Athlon XP的板子也就VIA KT266和KT266A芯片组还卖得可以，硕泰克的SL－75DRV、磐英的EP－8KHA、技嘉GA－7VTX的价格分别为1030元、880元和950元。815E、815EP、KT133、694等低端主板的价格大多在600元左右，像金鹰的KT133A主板才580元，某些稍微好点的也就700～800元。

显卡和显示器的市场异常热闹，经常有人来电子市场只是为了挑选显示器或显卡。自从网上有报道“樱花”显示器19英寸纯平才1380元后，电子市场中又多了几款相同价位的显示器。像三日19英寸纯平1300元，金三力17英寸1380元，HPC17英寸纯平1300元，倚天17、19英寸钻石珑也是1200～1300元，以上显示器的最大分辨率都可以上到1600×1200。EMC（唯冠）PF－797、FX－772等17英寸纯平的价格也降到了1500和1150，另外“齐家YODF77”的价格为1340元，非常超值。

显卡现在主流是GeForce2 MX400，七彩虹黄金版（32MB/5ns）、白金版（32MB/4ns/大卡）的价格分别为560元和580元，GeForce2 Pro 9000的32MB显卡840元，64MB的DDR显卡为950元；艾尔莎推出的影雷者系列在市场上也可以见到，GeForce3 3.8ns DDR 64MB显卡，带TV－OUT，价格为3666元；GeForce2 GTS Pro 64M/32MB的价格为1399元和1110元，MX400的价格为850元，而MX200很多品牌400元就可以拿下了；小影霸的GeForce3 64M要2200元，G5000（GTS Pro 64MB）要950元，G4000（GTS DDR 32MB）只要750元。

内存没什么好说的，就介绍一下现在的价格好了。HY的SDRAM中，64MB/128MB/256MB的价格分别为44元/72元/140元，RDRAM的64MB/128MB为130元/250元，DDR 128MB/256MB的价格为120元/240元；Apacer的PC133的128MB/256MB分别为80元/155元，PC166的128MB/256MB分别为80元/160元，而DDR 128MB/256MB的价格为150元/280元，像Kingmax、Kinghorse等品牌的价格还要稍微高30～50元。另外，512MB单条的SDRAM都要600多元，比两个256MB攒起来的280元高了一倍多，很不合算。

硬盘方面，各个品牌之间的差价也就几块钱，用户更多看重品牌因素。5400r/m和7200r/m的产品并没有多大差价，也就几十元，所以推荐7200r/m的硬盘。希捷20.4/40/60/80GB的价格

为690元/870元/1110元/1480元；IBM的20.4GB/41.1GB/61.1GB 的价格为720元/880元/1130元；西部数据的15GB/20.4GB/30GB/40GB 的价格为580元/630元/820元/880元，以上都是7200r/m的报价。

外地行情

深圳行情

CPU市场全线下跌，Intel的P4 1.4GHz（423）/1.5GHz（423）/1.5GHz（478）/1.6GHz（423）/1.7GHz（423）报价分别为1050元/1300元/1330元/1500元/1630元，PⅢ几乎已经销声匿迹了，仅能见到PⅢ733和PⅢ800，价格分别为890元/1010元。赛扬系列货源充足，但价格较贵，性价比不是很高，100MHz外频的赛扬800/850/900MHz分别报375/415/495元。AMD方面Athlon XP悄然登陆，1500+和1600+价格分别为1100元/1400元，估计还有不少降价余地。雷鸟只有1G/1.1G/1.2G Hz，分别报710元/740元/810元，新的毒龙1GHz价格要750元，价格比雷鸟还高。

主板市场上支持P4的主板大量出现，Intel i845芯片组的技嘉的8IDX3（423），新天下磐英4B2A（478），联想QDI的P2-A（478），昂达的845S（478），报价分别为1200元/950元/1220元/999元，而i850芯片组能拿到货的只有Intel原装的D850GB和联想的P4-A。VIA方面，P4X266芯片组市面上只能看到精英P4VXAV和奔驰的P4266D，报价为850元/900元。

内存还是在降，但幅度不大，HY 128MB/256MB（T-H）报70/135元。KingMax 128MB/256MB（PC-150）报115元/230元。三星DDR128MB报180元。三星RDRAM 64MB/128MB报150元/380元。

硬盘市场上IBM腾龙3代40GB/60GB分别报910元/1200元，性价比较高。希捷的货源很充足，U6-20GB/40GB/60GB/80GB分别报660元/720元/940元/1480元，价格较低，但噪音太大。酷鱼4的20GB/40GB/60GB/80GB分别报700元/880元/1150元/1550元，价格很低，但发热量太大。钻石的硬盘由于有好几个系列（火球、星钻、金钻、美钻等等，而且每一种又分几代，连经销商都经常搞错），所以奸商经常在钻石硬盘上做文章，坑顾客的钱。

南京市场

现在市场上，P4最近一段时间又全线回落，尤其是478的P4，下跌的幅度在50元左右。回调后的P4 1.5GHz/478 的散装/盒装价格分别是1220元/1300元。不过423的P4下跌不多，也许是因为市场上P4的热点已经转到478的原因了吧，所以423都没人炒了。P4 1.5GHz/423 盒装的价格为1260元，下跌了10元。

硬盘方面总体变动不大，希捷硬盘的价格下跌，尤其是U6 40GB只要710元，又跌了20元，性价比非常高。

液晶显示器目前的宣传力度虽然不小，但销量依然不是很好，价格是一方面原因，质量不高是另一方面原因。CRT显示器已经步入纯平的时代，但纯平又分视觉纯平与物理纯平，向大家推荐一款视觉纯平的CTXPR705F，绝对的好东西，SONY特丽珑的显像管，0.24mm 栅距，报价为2700元。

沈阳市场

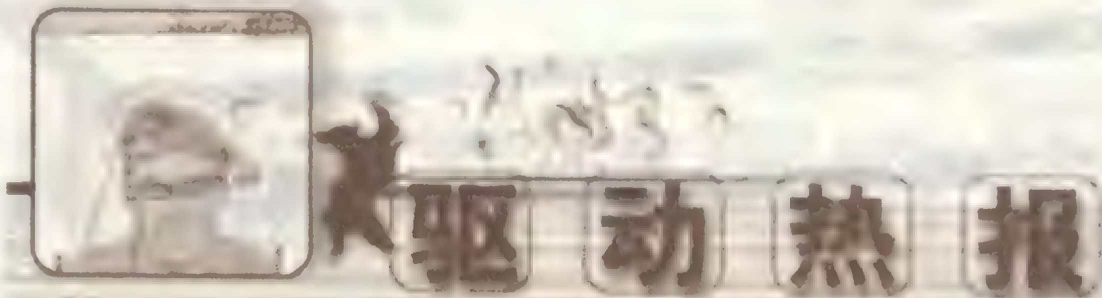
近期推出的新款P4主板采用的均是423构架产品，估计这与478架构的CPU缺货问题不无关系，不过478架构P4的缺货也不排除Intel为了尽快推销423库存所使用的一个控制手段。

内存市场一片平稳，降价是唯一出路，不过对于SDRAM来说已经几乎没有降价空间了。RDRAM近期动作较大，Intel宣布以后向DDR方向发展，无疑使RAMBUS的前途变得黯淡起来，所以降价也是在所难免的。而DDR同样是未来市场的主流，目前同SDRAM价格相差已经不大了。

硬盘价格发生了小幅度变动，西捷的U6硬盘依然是近期市场上性能价格比较高的产品，而主流的40GB产品报价为750元，货源颇为充足。U6 80GB今天价格再度下跌，报价为1360元，从上周六到本周六整整下跌了100元之多。IBM 60GXP 60GB今天继续猛跌50元，跌至1200元的价位。

显卡最近耕升的卖得比较火，它的GTS PRO 64MB火狐价格为1150元，GTS 64MB黄金版报990元，MX400 32MB珍藏版报760元，MX200 32MB战斗版报470元，GeForce256 32MB DDR报290元。ATI的镭卡除了ATI原厂的以外，市场上出现了七彩虹的镭风32MB DDR的VE报价740，价格还可以。要看DVD的话我们还是推荐大家买镭卡，画质很好。

[illegible] 人民币（元）			
CPU	P4 1.4GHz	散装478针脚	1080
	P4 1.5GHz	散装478针脚	1260
	P4 1.7GHz	散装478针脚	1610
	PIII933EB	Socket370 散装	1340
	PIII1GHz	Socket370 散装	1400
	赛扬 II 733	Socket370 散装	350
	赛扬 II 900	Socket370 散装	480
	AMD 雷鸟 1G	散装 FSB 266MHz	630
	AMD Athlon XP 1500+	散装	1080
	AMD Duron 800	散装	370
	AMD Duron 850	散装	410
硬盘	IBM 60GXP 40GB	7200r/m 2MB DMA100	900
	IBM 60GXP 60GB	7200r/m 2MB DMA100	1160
	希捷 酷鱼 II代 20GB	7200r/m	590
	希捷 酷鱼 III代 40GB	7200r/m	885
	迈拓 星钻二代 40GB	5400r/m DMA100	860
	迈拓 金钻六代 40GB	7200r/m	1160
显卡	ATI Radeon	32MB DDR	1300
	丽台 GeForce2 MX	32MB SDRAM	820
	爱尔莎 GeForce2 GTS Pro	32MB DDR	1050
	耕升 GeForce2 GTS Pro	64MB DDR黄金版	1190
	华硕 TNT2 M64	32MB SDRAM	445
主板	微星 K7T Pro2NL-A	VIA KT133	800
	精英 P4VXASD	VIA P4X266	1000
	升技 TH7-RAID	Intel i850E	1480
	华硕 P4T-E	Intel i845	1460
内存	HY 128MB	PC133	72
	HY s256MB	PC133	140
	Samsung 128MB	PC800	390
	Samsung 256MB	PC800	770
	Kingston 128MB	PC800 RDRAM	400
	Kingston 256MB	DDR	310
声卡	花王 SV550	YAMAHA 724芯片	90
	帝盟 MonsterSound MX400	PCI 2.1 64复音硬波表	340
	瑞丽春之颂DVD6	FM801 AC-3解码 5.1	240
	创新 SB Live!	Sound Blaster Live! 5.1豪华版	690
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	1890
	MAG XJ810	19英寸日立显像管 0.26点距	3920
	Acer 78G	17英寸纯平 0.27点距	1960
	Philips 107P	17英寸纯平 0.25点距	2750
光驱	美达 50×	50×PS	335
	[illegible] 12×	DVD	480
	HP 12×8×32	CD-RW	1180
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	550
	EPSON Stylus Color680	喷墨打印机 2880dpi A4幅面	1080
	MICROTEK C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 3100K	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	780



Creative

2001年10月27日，Creative发布Sound Blaster Live!声卡最新驱动5.12.1.3509 版For Win2000/XP。创新终于正式宣布了Sound Blaster Live!声卡对XP的支持，这是官方发布版本，推荐Live!用户更新驱动。

VIA

2001年10月26日，VIA发布威盛4-in-1最新驱动4.35 官方正式版For Win9x/ME/NT4/2000/XP，大家可以放心更新。

nVIDIA

2001年10月21日，nVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3系列芯片显卡公板最新驱动21.88 For Win9x/ME/2000/XP。nVIDIA的驱动开始让人看不懂了，这段时间驱动发布的顺序为：21.81、15.30、15.50、21.85、21.80、21.82、22.20、21.83WHQL，我们建议使用nVIDIA芯片显卡的用户不要随便更换驱动。

ATI

2001年10月20日，ATI发布Radeon AIW/8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE显卡最新驱动4.13.7199 版For Win9x/ME。继nVIDIA和Matrox之后，ATi也开始制作Unified Driver Architecture（UDA统一驱动体系）了。4.13.7199 版驱动是从非官方渠道拿到的。

SiS

20001年10月18日，矽统发布SiS630/SiS730/SiS735/SiS733/SiS635/SiS633/SiS645/SiS650/SiS740/SiS745芯片组AGP/IDE最新驱动包1.07 版For Win9x/2000/XP。SiSp这回做了个2-in-1，包括SiS AGP驱动6.0.2070.4 版和SiS IDE驱动5.00.2195.5110 版。

本栏目行情由本刊记者收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com ）提供（所有信息截止到2001年10月27日）。所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第12期\DRV\下。

编辑导语

随着互联网业的飞速发展，网络已经进入了普通人的生活。而被认为是网上信息中心的门户网站已经成为了越来越多的网民最快捷的信息获取源。目前国内形成较大规模的门户网站有新浪、网易、搜狐、中华网等数家，他们都拥有自己的用户群，也共享着相当部分的用户。

这些在中国互联网业最火热的日子里成长起来的门户网站今天已经发展到了什么样的程度，都提供了哪些服务，之间的优劣区分在哪里？为了更好地更客观地来评价他们，给读者一个好的建议，我们将在2001年年底为读者们推出本栏目本年的第二个评测报告《国内门户网站横向对比评测》，在该文中我们将从界面、更新、服务、内容等方面对新浪、网易、搜狐、中华网4家网站进行综合的评价和考察。并将比较国内外著名的门户网站在定位上的区别，以揭示出门户型网站究竟要如何定位。

全文将客观分析各个网站的现状，指出现存问题的症结，比较各家有关方面的优劣，提出门户网站未来的发展方向，敬请大家关注。

exert
exert@popsoft.com.cn

代理服务器搜寻工具大全及使用方法

江苏 阿力克斯

Proxy工具

大家都知道代理服务器在平时的使用中十分有用，那么究竟怎样才可以在诺大的网络上找寻这些服务器呢？这就要靠一些专门找寻Proxy的软件了，下面就是几款常用软件的介绍：

1.Proxy Hunter

这是较早期的Proxy搜索软件，自从1.0推出以来，就倍受全国网友热爱，目前版本是3.0。Proxy Hunter有什么特点呢？首先其搜索速度之快是同类软件之首，同时带有预测搜索任务完成时间的功能，除教育网外，不限制搜索IP地址范围，同时支持HTTP与SOCKS类Proxy的搜索和验证，具备对已搜索的Proxy地址进行管理、使用、自动调度、再验证等先进的功能。当有一大堆Proxy不知用哪个好时，你就需要自动调度功能了，将网络软件的Proxy设置为本机IP（127.0.0.1），端口设为8080，然后在Proxy Hunter搜索结果列表中将欲使用的Proxy按鼠标右键设为“使用”（Enable），这样Proxy Hunter就会根据当时各Proxy速度的快慢选择一个或数个使用。



ProxyHunter主界面

2.Proxy NOW系列

这是由网站自动更新软件Update NOW!的作者开发，由HTTP Proxy NOW、SOCKS Proxy NOW、FTP Proxy NOW三大部分组成。顾名思义，功能是分别搜索上述3类Proxy的，若是能将其合在一个软件里就完美了。Proxy NOW系列的优点是绝对不限制搜索IP范围，但没注册进入时会有延时，不过只有几秒钟，不会影响使用。搜索速度还可以，算是中规中矩，缺点是功能分散单一、可设置项较少，验证不那么完善。

3.SOCKS Cat

这是专门搜索SOCKS Proxy的，同样不限制搜索IP地址范围，速度也比较快。作者称，其速度只比Proxy Hunter慢些，不过在验证SOCKS Proxy方面做得比同类软件好很多。同时支持SOCKS4、SOCKS5的Proxy搜索和验证，支持设置供验证的网页、设置最高连接数等。在实际使用中效果不错，如果能加入对HTTP Proxy的搜索和验证功能可能会更好。



SocksCat主界面

4.搜索经验

在上述3款软件中以Proxy Hunter较好，在使用中应具体情况具体分析，选择一个适合的来用。此外，有些搜索经验也应该掌握，搜索Proxy如大海捞针，不掌握要领应用起来会很难。大规模搜索的效果好，但耗时太长，不值得推荐。通常局部地区震荡IP搜索法较好，例如，所在地有一大ISP或者是ICP，假设其IP地址为202.96.123.123，这时以总数1275（255×5）为震荡范围，计算出应尝试搜索的范围是202.96.121.0至202.96.125.255，还要注意加入以下端口8080（HTTP）、3128（HTTP）、80（HTTP）、1080（SOCKS），这样才不会有疏漏。

如何搜索

下面我们将以Proxy Hunter为例子，为大家讲解如何搜索Proxy。

在搜索任务选项里添加上需要搜索的范围和端口，添加完任务后返回到主界面按蓝色的开始键，这样Proxy Hunter就会开始搜索代理。现在需要做的事情就是盯住搜索结果栏和耐心地等待。

搜索结果 [共5个，1个被选中]

服务器地址	端口	类型	验证状态	时间特性			速度
202.103.135.20	8080	HTTP	连接超时	0.0	0.0	25.6	
202.193.168.67	8080	HTTP	连接失败	1.1	0.0	1.1	
202.193.168.67	1080	SOCKS4	Free	0.1	1.3	2.8	
202.193.168.66	1080	SOCKS5	要密码	0.0	0.0	0.0	
67.125.25.362	8080	HTTP	未知	0.0	0.0	0.0	

搜索结果栏的窗口。

各个选项的内容注释:

服务器地址：这里出现的就是你搜索到的代理服务器IP。

端口：这个是它所用的端口。

类型：就是这个Proxy的类型。

验证状态：这个最重要，它的状态分几种，上图列出的就是其中几种状态。通常如果成功搜索到的这个Proxy显示为“Free”，那么你就可以直接使用它；如果显示为“需要密码”，则可以把这个Proxy删除了；要是显示“连接超时”或“连接失败”等其他状态，可能是网络正处于繁忙状态，也有可能是这个Proxy暂时关闭了，可以隔一段时间再去验证一次。

时间特性：这个数值影响到这个Proxy的速度，它显示的是你机器连接到Proxy的时间。如果有多个Proxy供你选择，那么就选一个相对数值小的吧，连接时间越小就代表这个Proxy越快。

使用Proxy

经过上一步的搜索，想必你已经搜索到几个“Free”属性的Proxy了吧?

那么究竟怎样才可以用这些Proxy呢？大部分软件都有属性的选项，比如“Setting”和“Preferences”等。在这些选项里面通常会有“Proxy”这个下级选项，只需要在“Proxy”选项里面填上你搜索出来的Proxy的IP和端口，那么今后对网络的访问就会通过这个Proxy中转了。

下面以中文版的IE 5.5 为例:

1. 打开“工具”里面的“Internet选项”。



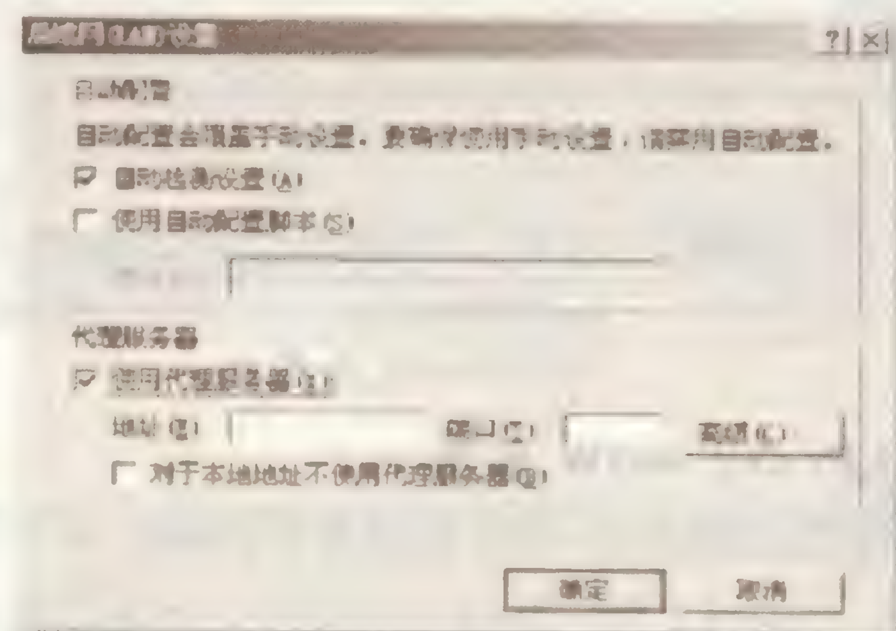
2. 点选“连接”框。



3. 如果使用拨号上网的话，那么选择“设置”。如果是使用局域网的话，那么选择“局域网设置”。



4. 在里面就有“代理服务器”这个设置。先点击“使用代理服务器”，然后在“地址”上填上Proxy的IP，在“端口”里填上端口。



上述软件都是共享软件，大家可以在各个软件下载站找到。

ADSL Modem选购指南

四川 z&p

ADSL，一种高速率、低费用的全新宽带接入方式正在国内许多大中城市推出。这是一种能够在现有的双绞线即普通电话线上，根据当地线路状况提供2～8Mbps下载速率和64～640kbps的上传速率的接入方式。它提供下载速率远大于上传速率的非对称结构，特别适合Internet高速冲浪、宽带视频点播、远程局域网络等下载速率需求大于上传速率需求的应用。ADSL还充分利用了现有电话线路，不需要改造和重新建设网络，在电话线两端加装ADSL设备即可，降低了成本，减少了用户上网费用。ADSL传输距离可达3～5千米，根据现在电话网的状况，城镇居民中90%的用户均能享用ADSL带来的高质量网络服务。





由于上述优点，ADSL目前受到众多个人用户的欢迎。虽然ADSL已经发展了很多年，不过多数人对于这种技术仍旧缺乏了解。下面就如何选购ADSL Modem上给大家提点建议。

选购指南

选购ADSL Modem时大家主要注意以下几个问题：

首先，ADSL Modem分为内置、外置及USB三种类型。具体选择哪种，可根据自己的需求而定，其中外置ADSL Modem安装设置使用方便，但价格稍贵；而且由于其使用了以太网接口，所以在与电脑连接时还需要给你的电脑买块以太网卡。而内置PCI接口的ADSL Modem具备价格便宜、不占外部空间等特点，对于一般家庭用户推荐选用。它提供了一种最经济的宽带上网解决方案。而如果机箱内部设备较多，已无多余的PCI插槽，那么可以适当考虑USB的ADSL Modem。它具备USB接口所特有的安装使用方便，支持热插拔，接口速度较快等特点。另外，有的ADSL Modem对系统要求较高，如果电脑配置没有达到要求，那么一定不要“强求”，可换一种对系统要求低的产品。

其次，在购买ADSL Modem时不要贪便宜去选择一些杂牌或不知名品牌的产品，这样会带来无尽的烦恼。认准国内外的知名品牌，它们会带来良好的品质保证与售后服务。下面就重点谈一些选购ADSL Modem时的防伪辨假知识。

在购买时如果对该产品的情况不太了解，那么适当地了解它的制造工艺会对辨别真伪起到很重要的作用。市场的假冒产品大都是冲着好销好卖、做工良好且口碑不错的名牌去的，制假者不太可能像名牌产品一样采用优质的元器件和制造工艺来“精雕细刻”，不然何来假货的利润呢？所以名牌Modem做工肯定要好于假冒品或其它杂牌产品，它们大都采用了电磁性能较好的4～6层线路板，上面的各种插槽及电子元器件都选用了名牌的优质产品，如名牌电解电容、钽电容等，其材质坚固，稳定性、兼容性、电磁性能都很不错，且色彩鲜艳，如蓝色或绿色。另外品牌Modem厂家大都比较注重制造工艺，其产品走线工整不乱，元器件排列整齐有序，焊点尖圆规则，电路板表面平整无杂刺。而假冒品或杂牌Modem就没有这种对产品严格要求、以质取胜的精神了。如果拿一块名牌Modem和杂牌产品对比一下，就更能加深印象，它们在制造工艺上，元器件的采用上有着明显差别。更有甚者为了节约成本，去掉了一些看似寻常其实很重要的元器件，如“过滤/过流保护器”，用作滤除高频干扰的“小容量旁路电容”等。如果发现一块

Modem上莫名其妙地少了此类元器件，那肯定不是一件质量上乘的产品，其稳定性、抗电磁干扰性及超频性也会大打折扣。

了解ADSL Modem的产品包装也是判别一款产品真伪的重要手段。原包原装是大家采购东东的基本要求，一个商品有无开启过原始的封条，是判断产品新旧、是否返修货或退货的重要原则。如果厂家连一个小小的包装盒都敷衍了事的话，也足可见其实力。一般来说，在一款全新Modem的外包装上，除了与之相配的包装盒外，正品的盒上还应该有完整的封条，盒体应坚固不易压坏，盒上应有中文的产品标记，代理商标志，生产厂商名、地址、型号、规格名，在Modem上还应印有产品规格、PCB厂商名、日期及条型识别码等。此外，正规的内置Modem使用的应是防静电袋内包装，包装盒底有一层抗压保护泡沫。更为重要的是在国内销售的正品Modem应该是中文包装盒，其说明书应为中文或包括中文在内的多种语言文字。没有中文说明书的Modem不宜购买，从使用及售后服务等各方面来考虑，最好不要因为贪几元的便宜而去选用。最后，在注意包装的同时，包装内随产品附带的驱动盘也是一件很重要的辨假手法。随产品附带的驱动盘是造假者容易露馅的地方，驱动盘应该和Modem相配套而不是以公版驱动替代。



主流产品一览

了解一下国内市场上常见的主流ADSL Modem产品，是在选购前不可或缺的。

1.3Com U.S.Robotics ADSL Modem

这是一款与电脑USB接口连接的外置调制解调器，称为U.S.Robotics ADSL Modem USB 。其规格为22×13.8 ×4cm，对系统要求为最小配置奔腾100以上的CPU，32M内存，50MB硬盘即可。

2.3Com HomeConnect ADSL Modem PCI

这是一款插入电脑内PCI总线的内置卡式Modem。它支持全速ADSL，ANSI T1.413，Issue2，ITU G.992.2 （G.dmt）和ITU G.992.2 （G.Lite），网桥式以太网/ATM，路由式IP/ATM RFC1577，典型的IP/ATM等标准格式，可为局域网配置多达16个IP地址。

3. 力宜PCI2000型ADSL Modem

该产品是基于DMT（Discrete Multi-Tone）标准的ADSL Modem，可与宽带服务提供商的中心机房设备完全互通。它支持即插即用功能；支持软件升级BIOS；支持PCI2.2 电源管理功能；其环路距离最大可达5.5 千米。建议在PⅡ 233，64M内存，Windows 98以上的环境中使用。

4. 力宜E2000型外置式ADSL Modem

这也是基于DMT（Discrete Multi-Tone）标准的产品。E2000的10B-T接口可支持多个用户在网上冲浪时分享带宽，它符合ANSI T1.413 issue 2，ITU-T G.992.1 （G.dmt），ITU-T G.992.2（G.lite）等行业标准，尺寸为15.7 ×21.3 ×3.8cm，重量0.6kg 。

5. 联想ADSL Modem

该产品是联想专为普通用户设计的，它符合国际标准ITU-TG.Lite （G.992.2 ），在数据传输方面可达1.5Mbps 以上的下载速度和512kbps的上传速度。其USB接口符合USB标准1.0 ，支持即插即用，无需分离器，可减少安装投入，其指示灯可显示发送和接收数据状态，提供了透明的、基于信号的端对端传输，支持ATM上的PPP连接；支持AAL5及RawCell格式；可实现软件升级BIOS；可实现同时进行ADSL通信和电话通话的功能。采用高集成、低耗能的芯片。

6. 阿尔卡特SPEED TOUCHTM HOME ADSL Modem

该产品为外置式Modem，其接口是：局域网端为以太网10 Base T接口，电话线广域网端为RJ-11 ADSL接口。



再展宋唐风

——网络古典诗词专题网

广东 Magic樱

醉梦人 诉衷情·自嘲

痴心只慕巧词工，再展唐宋风。奈何志大才少，无语写秋冬。

三年过，兴尤浓，意难穷。此情依旧，妙句难寻，惆怅泪红。

随着网络文学的蓬勃发展，古体诗词创作群体逐渐由松散的个体自娱行为向群体交流发展，写诗填词再也不是大师名家们的专利，一大批优秀的诗人、词人在网络中冉冉升起。网络成为弘扬中华民族灿烂文化遗产的先行者，传统诗词文学也自然而然地成为网络文学的最大受益者之一。余终日沉迷于平平仄仄中不能自拔，流连于各大诗词网站，咀嚼着美文华章，齿颊留香之余总觉得独乐乐不及众乐乐，遂提笔而作网络古典诗词专题网介绍。

大树底下好乘凉
——榕树下·唐宋遗风

http://www.rongshu.com/rss/viewcate.rs?cid=332

榕树下作为久负盛名的全球顶尖文学作品网，其水平当然在众多网站中首屈一指。其下古典诗歌专栏唐宋遗风，要想在此处露一脸也不是那么



的容易，作品要入此站必须要通过榕树下审稿人员的的审核后才能在上面发表。编辑们的严格把关在很大程度上保证了贴子的质量，不敢说这里的每一首诗、每一首词都是惊世骇俗的妙笔，但至少不会出现味如嚼蜡的粗制滥造品。自己的稿件能被录用成了众多作者心中衡量作品好坏的一道标尺。

榕树下唐宋遗风栏目组的诗评很有特色。其实大多诗词网站都设有自己的诗刊，但这些诗刊往往只是一个堆砌而成的集本，很少见到评论性的文字。榕树下由于实力雄厚、人力资源充足等原因，每个月都会从近期发表的诗词中挑出一些具有代表性的委派专人品头论足一番。不过，这些评论大都是鸡蛋里面挑骨头，臭鸡蛋、铁砖等一切可用于投掷性的物品不可尽述，却鲜有称赞性文字，可能是因为多砸砸对提高水平有帮助吧。

也许是树大招风的缘故，“林子大了，什么鸟都有”。网站唯一不足之处就是风气不太好，很多网友在发表评论时，带有明显的人身攻击，与古典诗歌之美格格不入，让人感到惋惜。

瑕不掩瑜，在榕树下乘凉，其乐无穷，其益亦无穷。

墨香清溢
——清韵书院·诗韵雅集

http://www.qingyun.net/dbbs/shi/

避开繁嚣的尘世、喧闹的车马，在清静的世界里正逢“山气日夕佳，飞鸟相与还”的美景，享受着如“渊明采菊赋归来”般悠然自乐的舒适，这是很多人第一次来到清韵书院的感觉。没有多余的修饰，目之所及，浅绿色所带来的那种清幽淡雅，



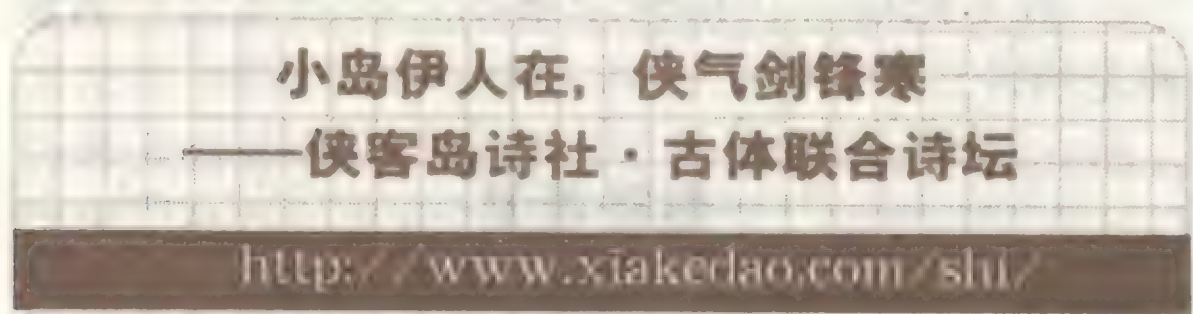
确实给人一种超脱凡世之感。

穿过回廊，进入古典诗词专栏清韵雅聚。这里的茶客虽无法与“一木成林”榕树下纳凉的人相比，但里头自由辩论的气息却非常浓厚。茶客们畅所欲言，随意发表自己对某章某句的见解，决不拘泥于俗世。意见相悖的情况十之八九，且批评相当尖锐，但大家总是保持着君子翩翩风度，着实有宋时四大书院学术自由的风骨。

清韵诗刊每月出版一次，为雅聚主持人月暗、胖头鱼联手打造，包括清韵选诗、清韵选词、百家争鸣、名家选赏、他山之石等，内容不错，但选材太多，稍嫌累赘。

清韵书院诗词大展是网站最引人注目的活动，继去年首届大展成功举行之后，第二届又在热烈进行当中。此活动充分体现了文人“不为五斗米而折腰”的高尚品格，没有任何商业运作的背景，纯粹是为了展览诗友古体诗词创作中的优秀作品，以促进诗友之间的交流。在当今网络泡沫已过，各大网站举步维艰的情况下，能有此非盈利性质的活动难能可贵。

漫步在清韵书院，怎能不让人感慨“此中有真意，欲辨已忘言”呢？



在网上谈论诗词若不知道侠客岛诗社，有如学书法不晓得王羲之。其影响力只需看看社内联合诗坛里60多位顾问便可见一斑了。

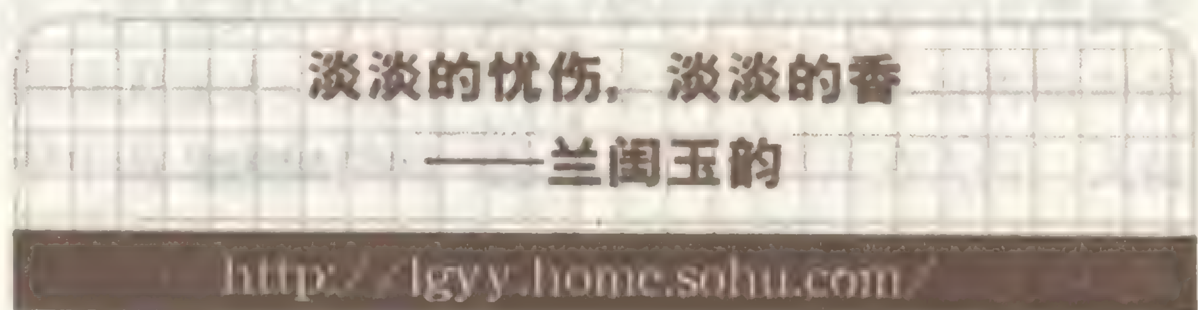
诗坛里人气很旺。来客大多数是熟人，大家说起话来直言无忌，如扯家常，“呵呵”、“俺”等口语经常可以见到，有灌水聊天的意味，让人倍感轻松自然。而众多高手诸如象皮、挺且直等经常



往来其间，对诗社总体水平不断提升起了很大的促进作用。诗坛聊天室作为论坛的辅助项目非常成功，它弥补了诗社时效性、互动性不足，很多朋友的临屏之作都在这里诞生。

诗歌学堂里有很多好东西，除了常见的平水韵外，收集了陆时雍的《诗镜总论》、欧阳修的《六一诗话》、王力教授的《诗词格律》、甚至还有毛主席的《给陈毅同志谈诗的一封信》。在古今诗库里头，从先秦到元明清大部分名家名篇都有收录，内容大而全，并且在不断完善中。此外还有众多的网友诗集，其实是联合诗坛顾问诗集，同样值得一看。

天下之大，藏龙卧虎，侠客之行遍及四方。



兰闺玉韵由一群爱好古典诗词的女孩制作，为晶合后院居民所熟知的才女丁香就是其中一员。

隔帘疏影为原创地带，“招牌菜”丁香的词集《暗香疏影》布满了丁香的味道，让人不忍卒



看，却又不能不看。原创区稿件来源很多，从论坛中选用亦可，个人自荐亦可，因此在兰闺里可以读到风格迥异的诗词，绝对让人耳目一新。

兰闺的特色采风是需要力推的栏目。瑶池幻影为名女篇，大家耳熟能详的沉鱼落雁羞花闭月当然少不了，而古代美人如花蕊夫人、梅妃、甄氏，才女如班昭、蔡文姬、苏蕙，名妓如陈圆圆、苏小小、关盼盼、李香君等也有详尽介绍。春闺梦影为采风篇，有一大堆的梦幻霓裳、花样旗袍、淡摸浓

妆、发髻风韵专题。这么多的素材，对创作古典诗歌可是有很大的帮助。

古风遗韵充分体现了小女子的“人比黄花瘦”，里面选词尽是“衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴”一类的婉约派代表，读后一声长叹：“淮海（秦观）、小山（晏几道），真古之伤心人也。”

网站创始人之一的红叶由于学业缠身，导致网站更新速度较慢，且经常会有登录不上的情况出现，始终是个人网站，这些毛病多多少少总会有的。

“妆罢倦临帷，燕语莺声寂。谁与伴香衾，惟有花间集。”你是否早已暗香盈袖了呢？

诗情风月两相关
——逸飞岭文学院·古典诗歌分院

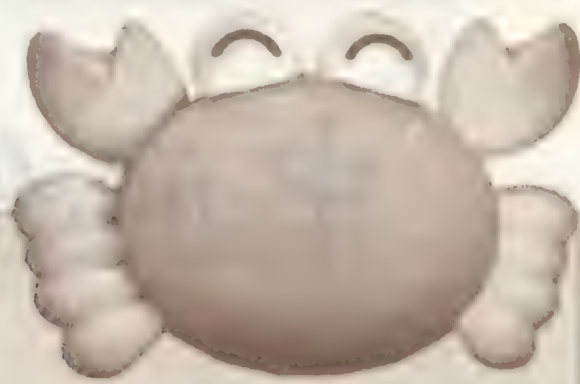
http://www.efeelings.net/cgi-bin/tribe/bbs/listbbs.cgi?bbs=gudian

逸飞岭尽管是一个游戏社，但文学气氛相当浓厚。古典诗歌分院是旗下的原创诗词版面，版主悲情人、蓝影，常客有飞絮无痕、贺兰雪、九十九、Sable Lin等。这里学习氛围很好，没有恶毒的讥讽，只有善意的批评；没有盲目的吹捧，只有真诚的赞扬。对待刚刚接触诗词的新手给与恰当的鼓励，且恳切地指出不足之处；对待成名已久的老手，也会毫不保留提出自己的建议，大家相处非常融洽。只可惜唱和较少，略显清淡。

网站的诗刊《逸飞古韵》在同类作品中制作最为精良。它的版面设计得古色古香，布局也很合理，让人看着养眼。包装固然重要，内容也不能马虎。笔者最爱读诗刊里的古风，那种雄浑豪迈的气魄确实让人心旷神怡。其它的一些绝句律诗等一样棒，强烈推荐大家去品味。

跳出烦恼，挥毫泼墨，正是“占口句脱忧乐境，随心拈作清凉天。”

我们的古典诗歌经历了几千年的风吹雨打，在今时今日不但没有脱离大众而走向衰落，而是为大众所认可、所喜爱，网络在其中推波助澜，对中国传统文学的继承和发扬有着深远的影响。希望再过100年、200年、甚至1000年，这一颗明珠依然是那么璀璨！



征稿启事

新年将至，本栏目在明年内容上产生一些变化，为了办好栏目，现征求如下类型稿件。

实战教你学

——网络应用实战演练。现在随着网络的发展，新手越来越多，增设此内容希望可以使更多的新手能够在使用上得到相应的指导，并掌握使用方法。内容上可以是实用网络软件的使用及特点介绍，要求将同类型软件同时介绍，相互比较，不要只针对单个软件；可以是网络硬件安装、架设方法，要求是新兴技术产物并且和大众的使用密切相关；也可以是实用的网络功能实现方法，如网络视频电话实现。

数字化历险

——数字化历险是本栏目于去年开设的一项内容。期间得到广大读者的支持，收到了相当多的投稿。不过很多作者都错误地理解了我们的想法，投来了大量的关于网恋之类的文章。实际上做这个栏目的目的，是想让大家把在网络上碰到的一些趣事、奇事甚至是怪事，只要是有趣的、新奇的、让人觉得喜闻乐见的内容都拿出来与读者共享，正所谓“独乐乐，不如众乐乐”。

主题网站

——主题网站介绍是和数字化历险同时开设的一项栏目内容。期间也受到广泛的支持，收到了很多质量很高的投稿作品，并已经一一刊载在本刊之上了。在今后的时间内，我们希望能够得到更多支持，把网上千奇百怪的主题内容，鲜为人知的资源多多地介绍给更多的人。希望今后在这类文章中，大家能够多一点提出自己的看法和评论，不要把太多的篇幅浪费在页面和内容的介绍上。

上述内容，要求文字通顺、文理清晰、文风轻快、可读性强。盼各路高手能云集于此，同展网络千种风采。

中间件在网站系统中的应用

北京 包庆平

随着计算机技术的快速发展，广大计算机用户不再满足于简单的客户/服务器这样的两层结构系统，不断提出应用系统3层甚至多层体系结构的需求。所谓“3层”，就是在原有的2层结构（客户端和服务器端）之间增加了1层应用，将原先客户/服务器结构中由客户端实现的部分功能剥离出来，放到中间这一层来实现。同时，由于大规模应用系统软件也通常要求在软硬件平台各不相同的网络上运行，所以一种基于标准的又独立于计算机硬件以及操作系统的中间件就应运而生了。顾名思义，中间件就是处于应用软件和系统软件之间的一类软件，它独立于硬件厂商或数据库厂商，是客户方与服务方之间的连接件，是需要进行二次开发的中间产品。一般认为：中间件是一种独立的系统软件或服务程序，应用它可以在不同的硬件平台之间实现资源共享。中间件置于客户机服务器的操作系统上，管理计算资源和网络通信。中间件的突出特点一是网络的通信功能，它不仅要实现互连，还要实现数据之间的相互交换和应用之间的相互操作；二是能使用户可以不再关心整体系统中硬件平台、操作系统、数据库这些底层应用环境的不同，而将注意力集中在应用逻辑处理的开发上面。

现在，虽然中间件的产品种类很多，但根据它在系统中所起的作用和采用的技术不同，大致可划分为远程过程调用中间件、面向消息中间件、对象请求代理中间件、交易处理中间件和数据库中间件5种。从目前的发展趋势看，这5种类型有相互融合的可能。最近几年，交易处理中间件这一类型的产品在众多领域中被广泛应用，所以得到了迅速发展。目前，在国内外交易处理中间件产品中，比较优秀的产品很多，如美国BEA公司的Tuxedo、IBM的CICS、日本日立的TOPEND、我国通科技公司的Tong Easy等。这些产品都具备了成熟性、稳定性、可靠性、生命力强、性能优秀的特点。这些产品简单易用，应用开发人员能够很快地掌握它，并能利用它提高开发的质量和速度。值得一提的是，在上述4家厂商的中间件产品中以美国BEA公司的Tuxedo最为引人注目。该公司的产品Tuxedo是1984年在贝尔实验室开发成功的，已被全球2500多家大型机构的关键任务应用系统所采用，其中多数是世界级企业的应用系统。该产品涉及金融、电信、交通、零售、制造、医疗、政府等领域，在中间件市场中占有很大的份额，且发展前景良好。

互联网发展至今，传统网站系统的2层体系结构在实际运用中已经暴露出了不少问题。如：程序的业务逻辑处理一般存在于前台的应用程序中，因而程序没有通用性。一旦客户的业务逻辑有所改变，相应地需要修改应用程序，将所有程序模块重新进行修改、编译、连接，其工作量相当大；还有，由于客户机直接访问数据库，也不利于安全控制，难以防止黑客的恶意攻击；另外，传统网站系统的2层结构在维护和扩展方面也存在着较大难度。中间件的采用，把传统网站系统的2层体系结构转变成了3层甚至多层体系结构，不仅使网站系统的性能、安全性、扩展性方面有了很大的提高，而且也方便网站系统的维护和管理。

利用中间件构建网站系统的优势在于：

1. 提高了网站系统的性能。中间件可以对服务进程进行管理，使一个服务进程处理多个网站用户的访问请求，而不再像传统网站2层体系结构中的一个服务进程只能处理一个访问请求。当访问请求的数量超过了服务器的处理极限时，中间件还会利用队列缓冲机制把服务器来不及处理的请求放入队列中，等服务器空闲时再进行处理。

2. 提高了数据库响应速度。通过中间件，服务进程可以与数据库一直保持连接，当用户访问网站系统时大大减少了与数据库连接的次数和时间，有效地解决了因为数据库连接数过多引起数据库性能下降的问题。

3. 提高应用系统的安全性。中间件将客户端与数据库隔离起来，客户端无权直接访问数据库，有利于安全管理，可有效防止恶意攻击。还可以利用中间件的安全管理特性进一步加强权限控制管理。

4. 提高了网站系统的扩展能力。采用中间件后，若要提高系统性能、处理速度，可增加中间层的应用服务器，分担一部分应用服务工作即可。

由于上述优势，网站系统将会越来越多地采用中间件，有可能形成一种利用中间件构建网站系统的技术发展趋势，从而使网站系统更出色地发挥其性能。

应用心得

深入挖掘ExeScope之潜能

江苏　小建

Windows玩家们对于ExeScope这个软件一定不会陌生，ExeScope是一个面向普通用户的应用程序自定义工具。通过它，可实现更改应用程序的字体、菜单、对话框排列等等功能，但可惜的是一般用户只用它来汉化Windows程序。其实，它除了是一个Windows程序的汉化器外，还有一些非常强大的功能，或许你还没有注意到。

一、英化软件

众所周知，世界上英文版的Windows程序要远远多于中文版的，就是有些中文版的程序也是经过英文版通过资源编辑器对其进行修改“汉化”而来。但是，我们国内也有许多非常出名的软件，如WPS2000、WPS Office、金山词霸、NetAnts等。它们均提供了良好的中文界面，为国人使用这些软件提供了很大的方便。既然我们有这么好的软件，为什么不把它们“英化”后卖给老外呢？只有这样才能让老外使用它们、认识它们，从而把我们的民族软件产业发扬光大呀！所以，ExeScope也进行英化操作，笔者下面以英化WPS2000为例进行介绍：

启动ExeScope软件，并用它打开C：\WPS2000的resourse.dll文件（WPS2000的资源文件，所有的资源全部在这里，在修改之前先备份一下）；

首先我们将金山公司的徽标改为英文的，选中58号点阵图资源。然后点击“导出”钮，存为一个BMP文件，再用画图软件打开这个BMP文件，将“欢迎使用”改为“Welcome to KingSoft”，其余的不作修改，存盘退出，再通过“导入”钮将“英化”后的图片资源导入（如图1）；



图 1

接下来英化菜单。点中菜单资源，选中2号资源，将其中的中文改为英文（如图2），如此反复，将所有的菜单全部英化，不过这个过程必须要


图 2

有耐心；

再英化对话框。点中对话框资源，选中100号资源，将其中的中文改为英文（如图3），如此反复，直至将所有的对话框资源全部英化，同样这个过程也必须要有耐心；


图 3

最后汉化字符串，点中字符串资源，选中9号资源，将其中的中文改为英文，如此反复，直至将所有的字符串资源全部英化，这是中文最多的，为了最后的作品，咬咬牙吧；

为这个文件夹下的所有文件制作出安装程序（当然界面要选择英文的），一个英文版的WPS2000就产生了。

当然对于其它的软件只要没有版权问题，完全可以进行类似英化，以供英语用户使用。

二、提取资源为外部文件

当我们拿到一个程序时，是不是被它的图标、光标和位图等资源所吸引？“好东西当然想要

更多”，看到那么漂亮的东西，如果不抓下来，是有些对不起自己的，但抓图软件只能够抓取窗口图片，而有些位图一闪而过，根本无法抓取，而要抓取光标和图标根本无从下手。别急！我们完全可以通过ExeScope将EXE、DLL等文件里的Icon、Cursor、Bitmap、WAVE、MIDI、AVI、GIF、HTML及Delphi 表格等资源提取出来作为外部文件另外储存，这样就可以“抠”出该文件里的上述资源了！而且操作起来相当方便，只要用ExeScope打开相应文件，然后就可以到相应资源类别下去选中该资源，再选择“File”→“Export”命令将相应的格式存盘（如图4），这

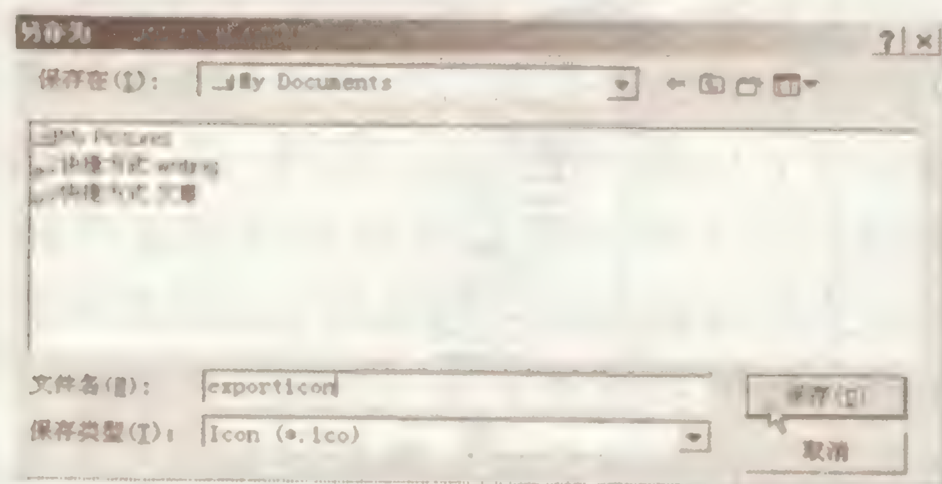


图 4

样我们就可以很方便地得到许多用普通方法无法得到的素材了。

三、解析DLL动态链接库函数

通过使用ExeScope，我们可以知道一个Windows可执行文件正在使用哪些DLL文件，只需要启动后，打开一个可执行文件，单击左边“Import”项，文件所使用的DLL文件就全部显示在下面了（如图5），这样你就不必再装另外的软

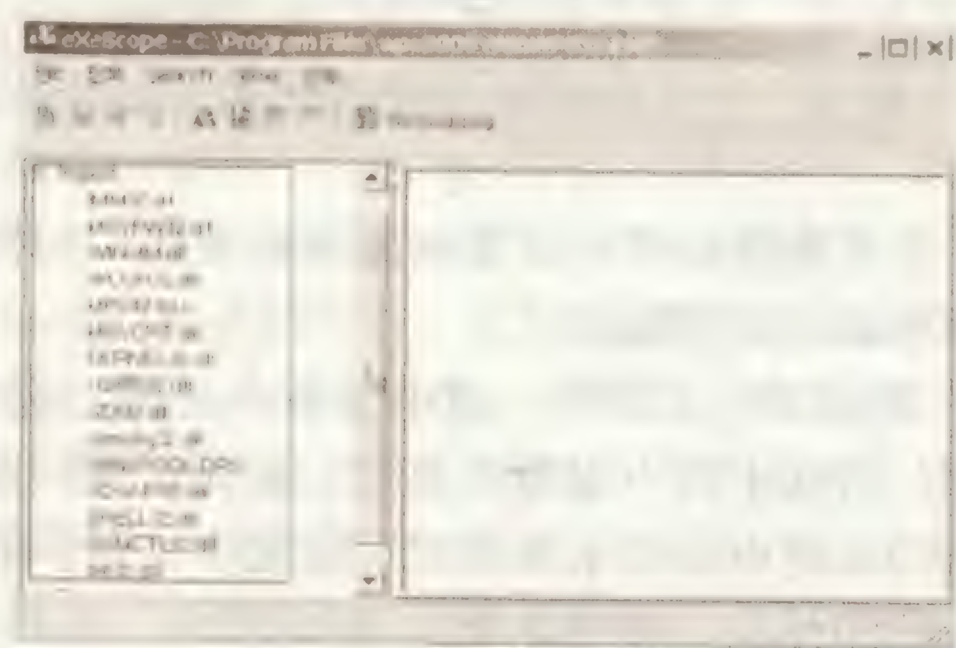


图 5

件来找该可执行文件所使用的DLL文件了（如ShowDep软件）。

另外，如果我们打开的是一个DLL文件，那么可以知道这个动态链接库里的函数名称，打开一个DLL文件，单击左边“export”项后，这个DLL文件中所有函数的名称就都显示出来了（如图6），万一您记不清楚一个DLL文件中有哪些函数

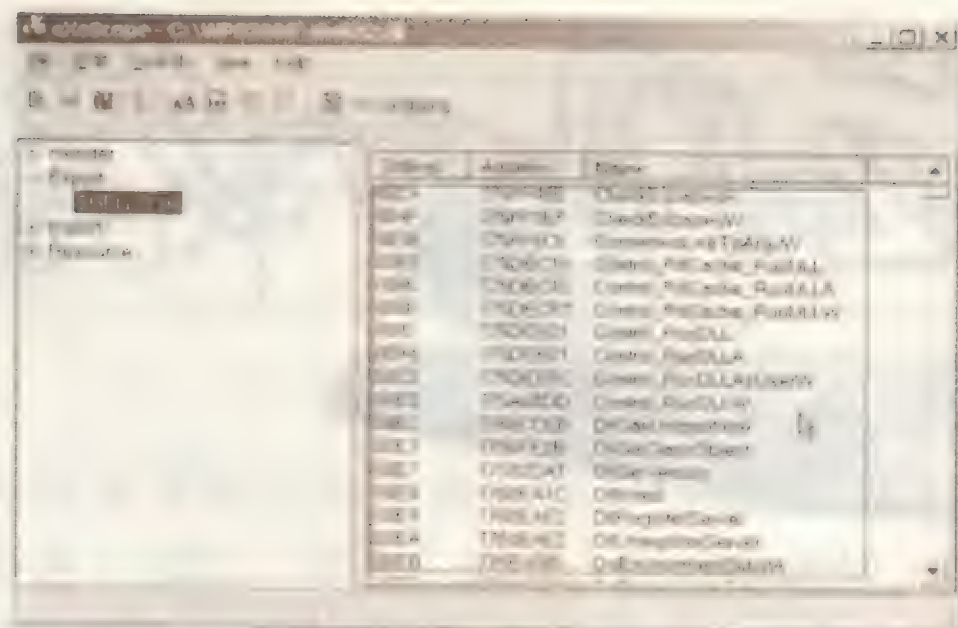


图 6

时就可以这么做。

四、让Director使用自己的图标

Macroemdia Director是一款运行于Windows平台下的功能强大的多媒体制作工具，它的有些功能要远远强于AuthorWare（许多人选择AuthorWare是由于它比较简单），Director曾被誉为“多媒体巨匠”和“多媒体标准”。但是，大多数人都知道，Director制作EXE文件虽好，只是用它制作的软件的图标都是一样的，这样就使得制作出来的多媒体程序显得“千篇一律”。我们能不能任意地更改Director工程文件的默认图标，给自己的多媒体产品来一点儿个性化的内容呢？由于图标是存储在Director的Resources文件projec32.skl中（此文件笔者找了半天才找到），因此我们只要一个资源编辑器（ExeScope）及一个图标编辑器就可以完成修改了。方法如下：

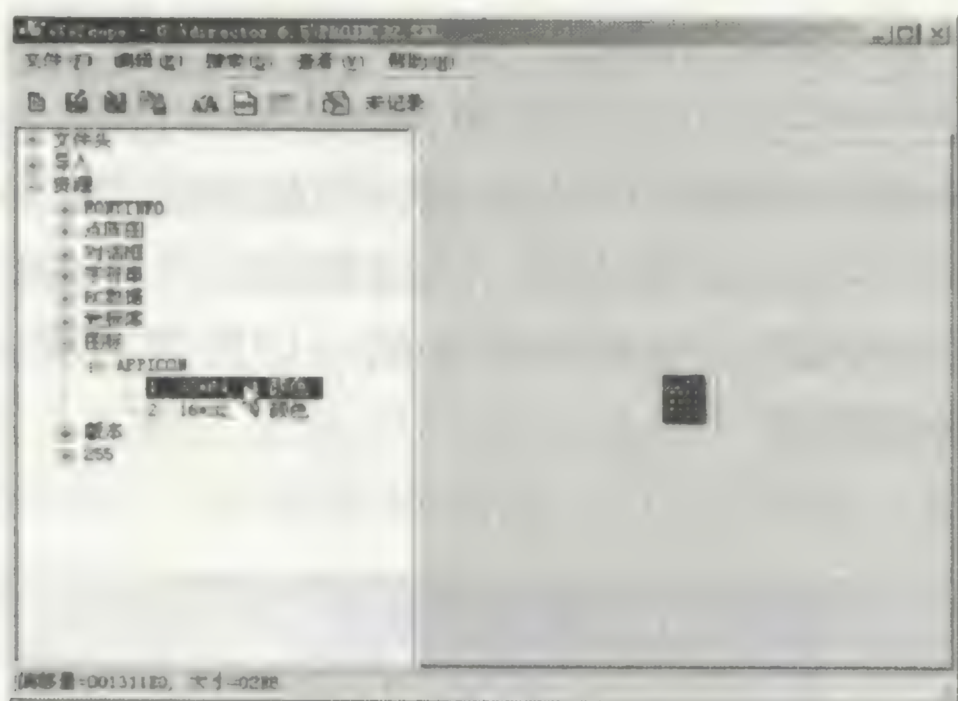
启动ExeScope，打开projec32.skl 文件（在此之前必须先将它的只读属性去掉并做好备份）；

单击“资源”→“图标”，找到图标资源，点击“APPICON”项，可以看到里面包含了2种不同大小和颜色的图标，一个为32×64，一个为16×32，分别将它们导出（由于ExeScope只是一个汉化工具，并没有提供编辑图标资源的功能，但是我们可以通过它的导入与导出功能来实现资源的更新）为big.ico、small.ico；

启动图标编辑器（这可以从VC++、Visual BASIC或Visual FoxPro安装程序中得到，或者直接使用第三方程序），调入big.ico、small.ico文件，将它们修改，存盘退出（同样要注意不要存成其它的大小和格式，否则ExeScope无法更新图标资源）；

找到图标资源中的“APPICON”子资源，分别依次导入修改过的big.ico、small.ico文件（这一步中也可以自己找几个相同大小和颜色合适的图标而不去修改，如图7）；

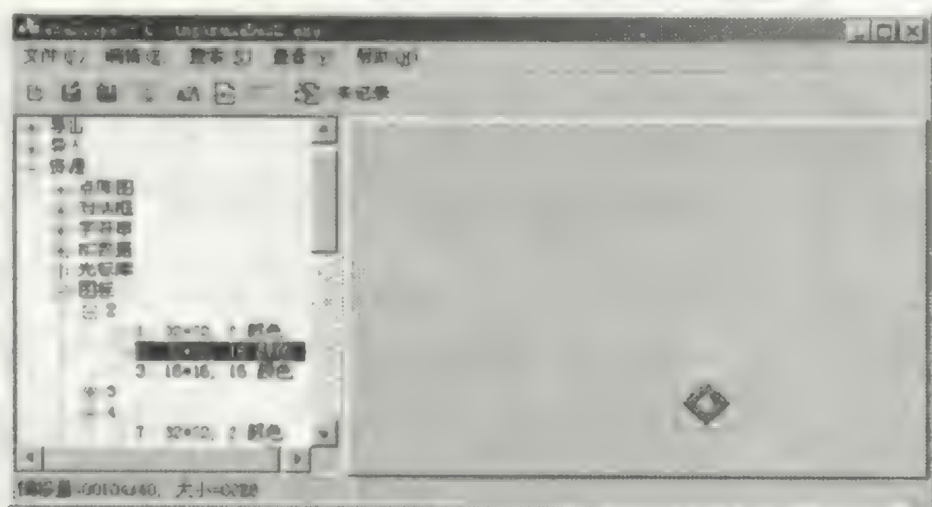
点击存盘图标，更新图标资源（projec32.skl

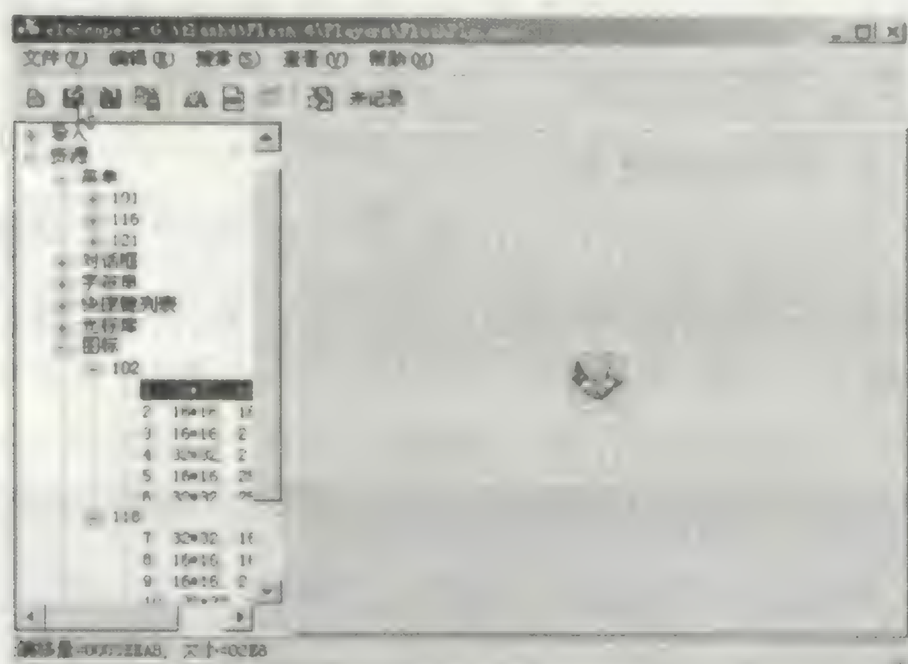

图 7

中）。

重新运行Director，并点击“File”→“Create Projector”命令，然后到资源管理器中看一看，你就会发现生成的工程文件的图标已经不一样了。

最后，笔者对这个问题进行了深入研究，发现Macromedia公司的其它产品也可以通过类似的方法更改默认打包后EXE文件的图标。AuthorWare的图标资源在安装文件夹下的Runtime文件runa5w32.exe中，其图标资源号为2（如图8）；而Flash的图标资源则被放在其安装文件夹下的Players文件夹中的FlashPla.exe文件中，资源号码为102（如图9）。通过这种方法，就


图 8


图 9

可以制作出个性化的EXE文件了。不过，笔者要再次多一次嘴：在修改之前请将它们的只读属性去除，而且得做好备份工作。

五、去除ICQ广告

现在的广告满天飞，连ICQ也没有逃过。最近ICQ的制造商已经开始在其新版本中加入了广告条，从而获取利润。如图10，就是笔者在使用ICQ与一位朋友交谈时的一幕，其中广告占了很大的版面哟！不过，通过ExeScope就可以把它去除：

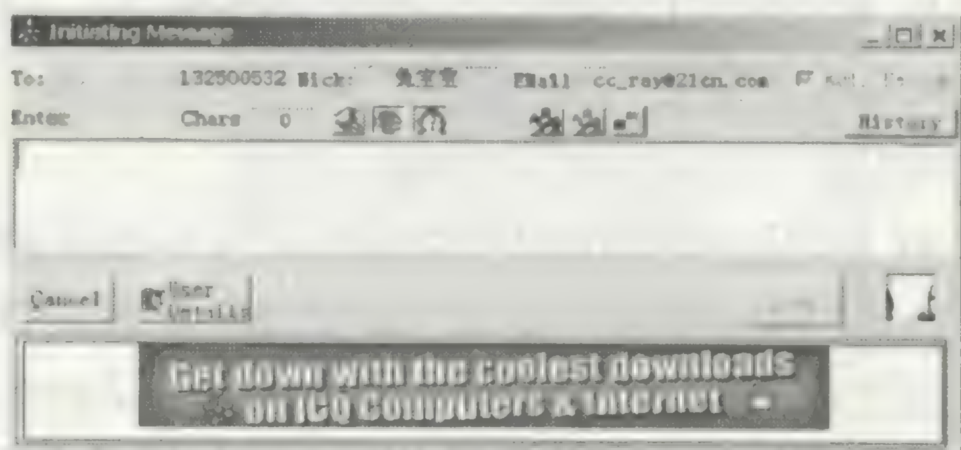


图 10

启动ExeScope；打开ICQ安装文件夹下的ICQCore.dll动态链接库文件。其资源将会显示在窗口中，找到Dialog资料下的2503号资源，并选中工具栏上的“显示对话框”按钮，出现如图11所示的窗口，其中最下方就是广告条窗口。此时用鼠标按住此对话框的最右方将此对话框向上拉，直至不出现这个广告窗口为止。ExeScope会提示我们是否保存修改，点击“OK”钮接受。


图 11

然后依次修改以下对话框资源：

资源号	标题
2503	Incoming Action Type Event
2507	Send Message
2511	Send ChatDirect Request
2512	Send FileDirect Request
2513	Send Online/Offline URL Message
2514	Sending External Application Request
2560	Birthday Reminder
2566	Initiating Message
4501	Receiving/Sending File(s) To/From

经过上面的修改后，我们再试着运行一下ICQ，怎么样，广告是不是已经Bye Bye了？

经过上面的修改之后，我们得把修改后的ICQCore.dll 和ICQ的安装文件一同保存起来，以后使用只要先正常安装I C Q ，再把修改后的ICQCore.dll 文件覆盖到安装文件夹下即可。如果你愿意，完全可以制作出一个Patch程序，这样无广告ICQ的开发者就是聪明的你了。怎么样，有成就感吗？

对于QQ中的方法是类似的，只不过要修改的资源如下：打开190号和218号对话框资源，找到图片，这个图片就是用于存放广告的，在ExeScope的属性修改栏里找到它的x值，把106改成606，广告就和你Bye Bye了。

六、让Flash动画全屏幕播放

使用Flash固然可以制作出非常令人眩目的效果，但是，我们发现生成的Flash文件（SWF）无论在浏览器还是EXE可执行文件中都会显示出前进、后退、关于等菜单，而这些菜单命令我们往往很少用到，却又无法屏蔽。如果我们能够全屏幕播放Flash该多好啊？请照着我向下做，一定会有惊喜：

启动ExeScope，点击“打开”钮，打开FlashPla.exe 文件（此文件一般存放在Flash安装文件夹下的Players文件夹中，如“C:\Program Files\Macromedia\Flash 5\Players\FlashPla.exe”，在修改之前必须先把它的只读属性去掉）；

单击“Resource”→“Accelerator”资源，右击，选择“Delete”命令，将其中的所有快捷键删除掉（如图12）；



图 12

点击存盘图标，更新图标资源（FlashPla.exe文件中）。重新运行Flash，并点击“文件”→“发布设定”命令，选中“Windows项目(.exe文件)”，按下“确定”保存设置后，再点击“文件”→“发布”，就会看到生成的EXE文件已经全屏幕播放了，可谓是一劳永逸。

怎么样，是不是要重新认识一下ExeScope的功能了？如果你觉得它还可以，请从http://newhua.centurytop.net/search.asp?Keyword=exescope上下载它的最新版本6.30。最后笔者不得不提醒大家：大家在修改软件前必须尊重作者的版权，由此而带来的一切后果，笔者概不负任何责任!

坏盘拷贝谁更强

山东 黄家贞

电脑爱好者们都有这样的经历，那就是有一些重要资料备份在磁盘上，可是时间久了，往硬盘上拷贝时却发现读不出来了，心里非常着急。而有时将VCD拷贝到硬盘上时，却发现Windows拷贝大文件的速度太让人受不了。这里就介绍几款适用于各种文件拷贝的好工具。由于它们采用了文件流的读写方式，因此可以拷贝某些以往无法拷出（如旧光盘）的文件，尤其对于TXT、HTML、DOC等文件和图片、声音、视频文件有很好的修复率。

一、Speediness Copy

1. 软件的功能

Speediness Copy是一款文件和文件夹复制的实用工具。它具有速度快、界面美观、操作方便等特点，结合资源管理器的右键菜单，完全可以取代系统的复制、剪切、粘帖；具有较高的文件读取及纠错能力，能读取损坏的文件，将损失降到最小；具有当目标文件存在时重命名文件、文件夹的功能，可跳过难读的文件；当任务完成时自动打开目标目录，使操作更方便；智能调节缓冲区大小，自动调节最合适的缓冲区大小；当复制有错误的文件时可同时查看文件损坏程度和修复情况。支持Win9x/NT/2000。

2. 软件的使用

Speediness Copy是绿色软件，将下载的文件解压到任意目录中就可使用了，软件运行后，界面如图1。

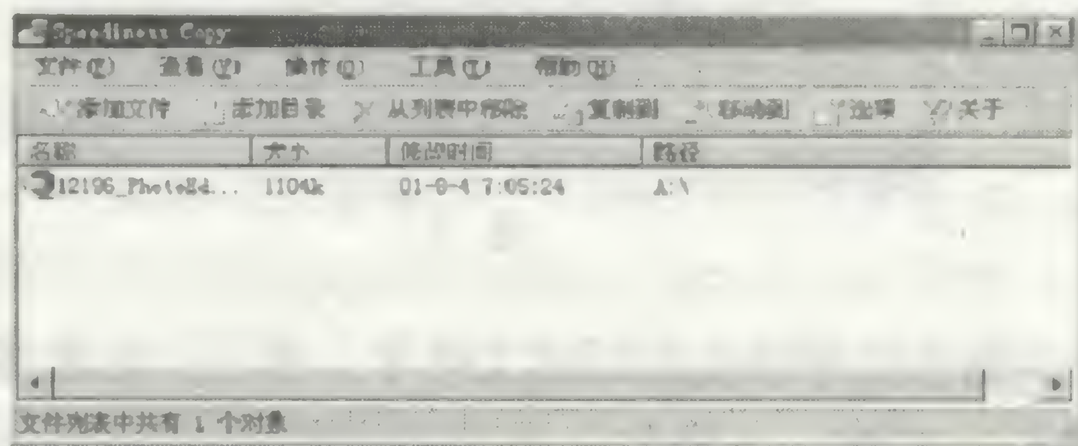


图 1

它的使用非常简单，点击主界面上的“添加文件”按钮（如果拷贝目录则点击“添加目录”按钮），再点击“复制到”按钮，选定目标路径，点击“确定”，静静地等上一会儿，文件拷贝完成。

增强复制。如果有个别极难拷贝出的文件，可到“工具”菜单中“容错能力”选项进行设置（图2），以加强拷贝能力：可设置“重读次

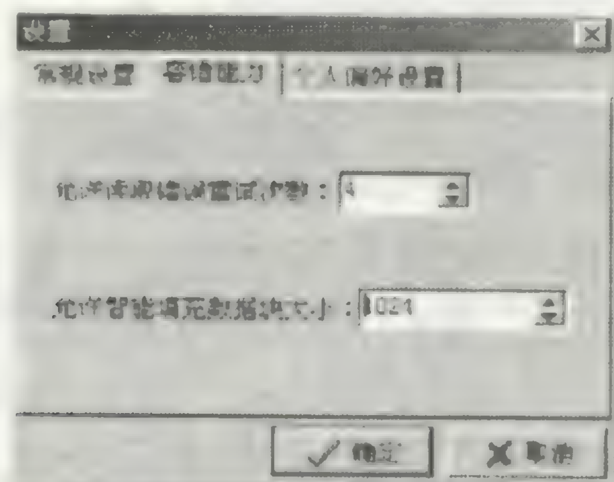


图 2

数”，按自己需要来设置此项值越大拷贝速度越慢；“自动填充数据块的大小”：此值越小修复的效果越好，但拷贝速度越慢。当然在“选项”中你可还对“个人偏好”和“拷贝缓冲区大小”进行打造，以让该软件更适合你的使用习惯。

Speediness Copy是免费软件，整个软件尺寸非常小，仅有365kB而已，下载地址是http://chsquall.go.163.com 。

二、BadCopy2002

1.软件的功能

BadCopy2002是一个烂盘（光盘、软盘、硬盘等）拷贝利器，可以最大限度地挽救你的数据，它在复制数据时，如果遇到无法读取的位置，会跳过它，并自动填充数据到目标文件；该程序还有专门针对软盘的功能：“文件分割”和“文件合并”，使得你可轻易将大文件拷贝到软盘上，将文件带走。

2.软件的使用

BadCopy2002也是绿色软件，软件非常小巧，只有55kB，其下载地址为http://redcheek.edu.chinaren.com 。同样，它也是免费软件。

BadCopy2002的使用也很简单，软件运行后，点击左侧向下的三角形，在下拉式菜单中选择好磁盘、路径和要拷贝的文件，点击中部的“目标位置”右侧的按钮选择好目标路径，再点击“复制”按钮就开始复制了。

增强复制。如果你想最大限度地拯救坏文件，可到“设置选项”（图3）中将“失败位置重复次数”设得大些，将“每次读限块的大小”设得小一些，当然拷贝速度会慢一点的。如果还是不

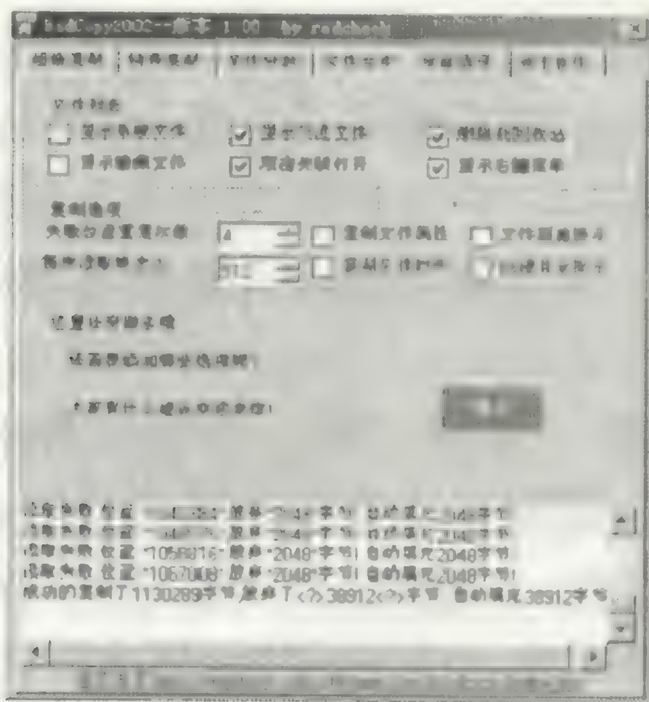


图3

行，可使用“特殊复制”功能。“特殊复制”可以从一个文件指定的位置，将指定大小的数据复制到另一个文件指定位置；使用“特殊复制”功能前，你必须先使用“文件复制”功能复制一次文件，且文件有坏块后（如果没有坏块也不必使用“特殊复制”功能了吧）才行。选择文件路径与上面类似，然后再选择“坏文件复制记录”，最后点击“复制”按钮就行了。

当然该软件还有文件分割和合并功能，可将文件分割为360K、720K、1.05M或自己定义尺寸的小文件，拷到软盘上带到目的地后，再使用“文件合并”功能将它们合并为一个文件就可使用了。

三、拷贝王：KingCopy

1.软件的功能

KingCopy是一款优越的应用于文件复制、备份、修复的实用工具。具有速度快、人工智能度高等特点，结合到资源管理器的右键菜单，能大大地简化平常的文件复制操作。具有较高的文件读取及纠错能力，能读取软盘上损坏的文件，并能对损坏的文件进行修复，恢复重要的数据。具有更新文件及重命名文件的功能。可跳过难读的文件，文件可断点续拷。

2.软件的使用

①文件复制

KingCopy运行后，在“资源管理器”或“我的电脑”中选定需要复制的文件夹。单击鼠标右键，会发现菜单中出现“复制到文件夹”命令，这时将会出现文件夹浏览窗口，选择好目标文件夹，然后按“确定”就可以开始复制工作了。复制完成后该窗口将会自动关闭。假如在鼠标右键菜单中选择“移动到文件夹”命令，则选定的文件或文件夹将从源位置移动到目标位置（其它操作和复制文件的步骤相同）。

②文件备份

假如想对文件进行备份，可以先启动KingCopy

主程序，首先添加待备份的文件夹或文件到主窗口的列表框中，然后单击“备份”按钮，接着在“文件夹浏览窗口”中选择将文件要备份到的地方后，开始备份文件。其处理方式是按文件的新旧进行更新的。备份完成后，KingCopy会提示是否保存此次的备份任务，选择“是”并给此备份命令命名即可。此后，需要再次备份这些文件时，只需从主窗口选择“文件→备份任务→打开”，选择刚才保存的备份任务名称，确定后即可再次开始备份。

③增强拷贝

假如复制到某些已经损坏的文件时，KingCopy会将其自动修复，在复制任务完成后将出现提示框，可以通过查看复制记录来了解文件损坏程度及修复率。你也可以依次进入“工具→选项→修复能力”选项中（图4），选择“用户设定”模式来自行

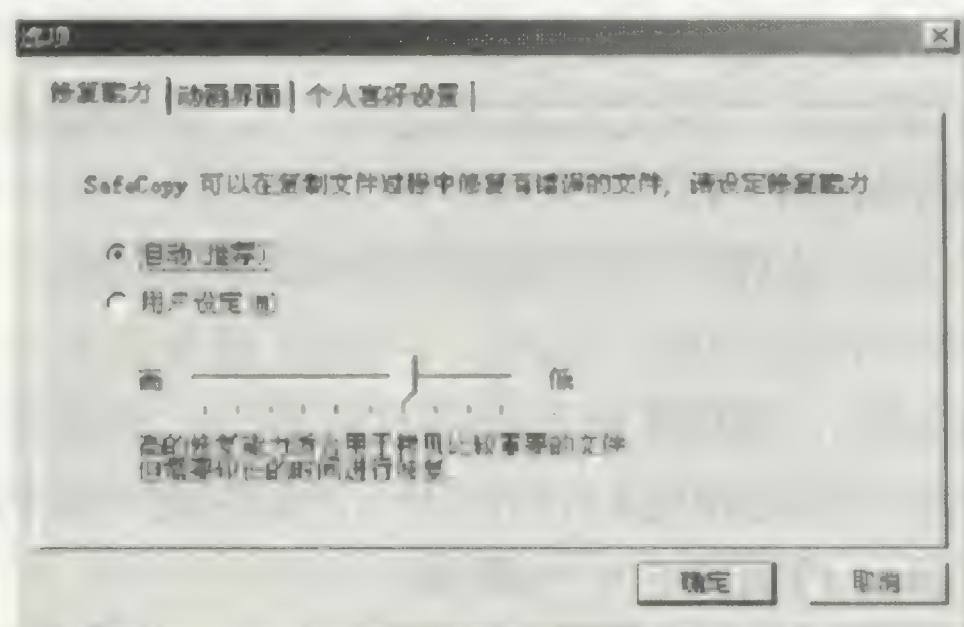


图 4

设置修复率。修复率越高，修复效果越好，但花费的时间会长一些。此外，无论文件是否存在损坏，在文件复制的过程中，按一下或紧按住“Ctrl”键，则在复制完成后还将自动打开目标文件夹。

④断点续拷

当复制一批文件或单个文件时，可以随时停止复制，此时KingCopy会提示是否要保存复制任务。选择“保存”并给此保存任务命名后即可将目前已完成的任务保存起来。当需要继续执行复制任务时，先启动KingCopy，选择“文件→打开未完成的任务”，载入原保存任务并“确定”后则KingCopy就会从上次中断的地方继续复制。这种“断点续拷”是KingCopy的一种独有的特色功能。

KingCopy也是一款免费软件，其最新版为2.5，大小为879kB，可运行在Win95/98/Me/NT/2000等操作系统下。下载地址是http://www.r4cn.com/soft/kingcopy.htm 。

Speediness Copy、BadCopy2002和KingCopy相比各有特点。Speediness Copy拷贝文件的速度极快，除可用于拷贝坏文件外，也很适合拷贝大的VCD文件，使用更加简单。BadCopy2002不仅具有坏文件拷贝功能，还有文件分割、合并功能，尺寸更加短小，但拷贝文件的速度较慢。而KingCopy除具有坏文件拷贝功能外，还具有文件备份和断点续拷功能，使用起来更加方便。

PS/2鼠标超频

四川　伍小平

开玩笑，鼠标也超频？事实上，超频PS/2鼠标是系统优化中最容易实现的。一般来说，鼠标的刷新率为40Hz，我们可以把它超到200Hz。优化后的效果一定会令你非常吃惊，鼠标就像刨丁的牛刀一样游刃有余，强烈建议大家都动手作一下优化设置。游戏中的精确率得到大大提高，Quake 3玩起来更得心应手。

首先，要下载一个名为PS/2 Rate Plus的小程序，它可以很方便地改变鼠标的频率。安装之后，在开始菜单就可以看到“PS2 Rate Adjuster Plus”目录，在这里点击“Adjust PS2 Rate”，就会打开一个这样的窗口（如图1），点击下拉箭

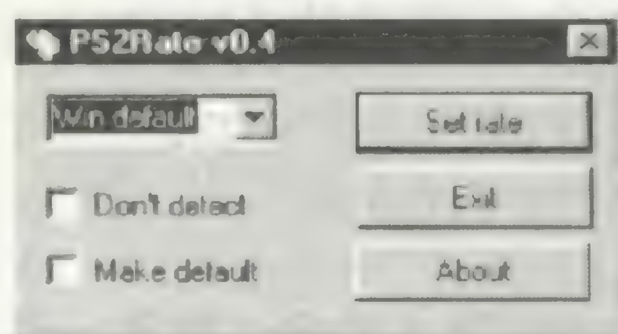


图 1

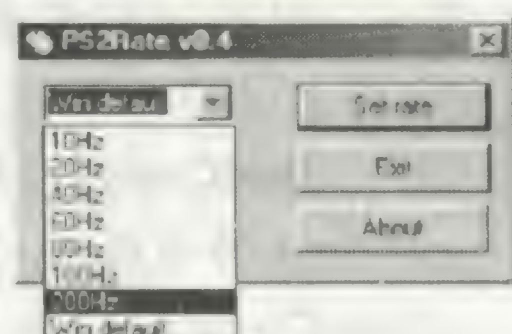


图 2

头，选择200Hz（如图2），再点击Set rate，看看是否有效，一般来说，马上就可以看到效果的。

如果你用的是USB转PS/2接口的鼠标，请在“Don't detect”复选框上打上勾，这样才能生效。如果效果满意，就在“Make default”上打个勾，让Windows每次启动都使用这个设置。

这个软件还附带了一个名为“Check PS2 Rate”的工具，它用来测定目前刷新率大小，在写着Move your Mouse! 那个框框中摆动鼠标指针，可测出如下图的结果（图3）。



图 3

好了，坐下来慢慢享受丝绸般明滑的鼠标吧!



客座专家　龚胜　苏旅

读者　英雄本色问：别人送给我一台电脑。配置如下：HX主板、CPU Pentium 133、显卡S3 Trio64V+。我觉得它速度太慢，于是想升级。不知我的主板能否上K6-2？是否能用Voodoo2？

答：一般来说，K6-2在大多数TX、VX芯片组及同代其他采用VIA、SIS等芯片组的Socket 7主板上都可以使用。“老”主板能不能上K6-2关键在于以下几点：

1. 电压是否支持

主板CPU电压的调整范围，这一点相当重要，来不得半点含糊，K6-2的标准电压要求2.2/3.3V双电压，如果你的主板只支持3.3/3.5V单电压，你就只好忍痛割爱了。

从Intel MMX时代起，大多数主板多采用双电压设计，提供给CPU的工作电压分为I/O电压和核心电压。I/O电压一般为3.3V-3.6V，核心电压一般为1.8V-3.5V。如果你的主板没有2.2V的核心电压也别丧失信心。K6-2不一定非工作在2.2V核心电压下，正负在0.1V-0.3V问题不是太大，一般用2.5V的核心电压跑K6-2的也没大的问题。

2. 倍频及外频需支持

升级K6-2还要注意主板所支持的外频与倍频范围，即主板是否支持CPU的运行频率。比如有的老主板最大只支持到3×66=200MHz，如果你的CPU主频超过200MHz，在这种主板上跑当然就“屈才”了。又比如有的CPU要求大于66MHz的外频，如果你的主板不支持，性能就得不到好的发挥。在1998年下半年以后生产的大多数K6-2都采用一种叫CXT的CPU核心，采用这种技术的CPU，当主板倍频是2时，CPU自动把工作倍频变成6。

3. 主板BIOS支持

主板BIOS是否支持K6-2，有两种情况，一是主板BIOS与CPU根本不合，机器点不亮，或开机显示后即死机，这时你就必须更新BIOS了。二是机器能顺利开机，并引导系统，只是显示的CPU类型不对，比如不能认出你用的K6-2，屏幕上可能会显示出486之类的信息，这只是因为你的老主板BIOS不认识K6-2。一般去厂家的网站拉个新版的BIOS升级一下即可。

关于老主板升级K6-2的问题，推荐大家去http://gsf.sina.com.cn/k62/lzbk62.htm 这个网址看看，有很多值得参考的实用资料。你的主板用Voodoo2应没什么问题。

四川　龚胜

读者　SpeedBoy问：现在一些双头显卡，据说可以用两个显示器同时看VCD和处理文件。我想问两个显示器能不能同时上网呢？

答：当然可以。你可以在两个显示器中打开不同窗口浏览不同的内容，甚至可以将一个窗口上下半部分的内容分别显示在不同的显示器上。

四川　龚胜

问题解答

读者　大白鲨2000问：我的PⅢ 866玩一会游戏后，在CMOS里检测出温度为53℃，正常吗？另外请给出赛扬、赛扬Ⅱ（66MHz外频）、赛扬2（100MHz外频）、PⅢ、P4、Duron、雷鸟等正常工作的温度范围。怎样确定CPU的工作温度？

答：相当正常。CPU的具体工作温度情况很复杂，和很多因素有关。总的说来，Intel CPU的发热要小些，而AMD系列CPU发热量要大些。一般而言CPU工作温度比环境温度高20℃-40℃都是正常的（夏季环境温度一般在30℃，因此在70℃以下都算正常）。台式机CPU的安全工作温度约在80℃以下（笔记本电脑CPU则可达100℃）。CPU温度除了用主板自带的测温装置测定，我们还可以由CPU的输出功率和风扇功率来估算。具体方法这里就不多谈了，

请参看相关专业文章。

四川　龚胜

读者　当当问：我有台紫光A1200扫描仪未提供Windows 2000下的驱动程序，但我想让它在Windows 2000下工作，该怎么办？

答：可以试用一下该扫描仪NT下的驱动程序（应该有吧），若无法就只好等待厂商推出相关的驱动程序了。

四川　龚胜

读者　蒋庭问：我的显示卡是GeForce2 MX的，最近看到nVIDIA出了新的雷管XP驱动程序，号称提高20%以上的显卡3D性能。但我安装以后发现速度反而比安装前慢了些，请问这是怎么回事啊？

答：这里首先要澄清一个问题，电脑硬件驱动程序并不是版本越新越好，对于某系列硬件产品的驱动来说更是如此。NVidia公司的雷管驱动程序对应的是TNT系列和GeForce系列的显示卡产品，其最新版XP驱动主要用于最新的GeForce3显示卡，并针对其进行了一定的优化，据称最新的雷管XP能使GeForce3显示卡的性能提升将近50%。因此对于其他系列的显示卡来说，实际显示性能提高并不是很大，相反由于优化的项目不配套，其性能反而比其他版本的驱动程序性能有一些下降。所以对于你的显示卡来说，最新版的雷管XP驱动并不实用。

湖南　苏旅

读者　FLT问：我刚买了一个Palm M105掌上电脑，出于好奇，几天内装了不少软件，但现在想把他们完全删除，却发现不是一件很容易的事情。我只在机器背面找到一个reset的孔，点击后却发现除了热启动外，机器内部数据没有任何变化。请问该怎么办！此外，除了所谓的如CJKOS外挂汉字系统，Palm到底有没有完全中文化的ROM可以安装的啊？

答：你所说的问题也是我当初使用Palm时遇到过的，不过并不难解决。你所提到的机器后背reset孔，只在Palm处于“死机”状态时起到重新启动机器的作用。该功能并不破坏P a l m 内部(RAM+ROM)已有数据，因此也被称为“软复位”。而与软复位功能对应的就是所谓的“硬复位”功能，即一种以抹除Palm内部RAM中所有数据为目的的操作，该功能破坏作用相当大，而且一经操作，是不可逆恢复的（除非在硬复位前曾进行过Palm-PC热同步操作）。执行硬复位的步骤如下：在按下Palm设备电源开关的同时，用机器自带的笔尖（或其他细小较尖锐物体）插入机器的reset复位孔。此时，Palm设备屏幕上会出现警告信息，提示用户将清除Palm的RAM中所有存放的数据（某些机器按键时间要长点）。接下来，选择Palm设备面板前的“上”键将确认操作，这样就完成了硬复位功能，Palm的RAM中所有存放的数据就会被安全清除了。至于你谈到的中文化ROM问题，目前推出采用中文操作系统的PALM设备仅有IBM的部分中文Palm产品和中国台湾宏基的S10系列。其他能适合不同Palm设备的中文ROM还未出现，因此目前使用CJKOS等汉化外挂系统仍然是Palm中文化的最佳解决方案。当然，今后也不排除某些高手利用特定厂商产品的中文ROM制作出通用的中文化ROM，不过由于你的M105采用固化ROM的设计，因此升级为中文ROM的可能性也是微乎其微的。

湖南　苏旅

读者　redmoon问：最近玩连线游戏，发现不少都要求输入自己的IP地址，请问IP地址有什么用，我该怎么办才知道自己的IP地址？

答：IP地址对于上网用户来说，主要起到识别、引导网络数据传输的作用。如想访问某台电脑时，就必须知道对方电脑的IP地址。在访问网站时，也需要知道网站的IP地址（表面上大多表现为www域名地址，可以解析为IP地址）才能操作。查看自己的IP地址并不是一件困难的事情。首先，你可以使用Windows自带的程序WinIPcfg.exe，在开始菜单中选择“运行”，输入WinIPcfg.exe后确认，即可从提示画面中看到自己的IP地址，当然Windows的NetMeeting也有这个功能，另外你也可以用一些第三方的IP查询软件来查询。

湖南　苏旅

读者　陈如风问：我买了一台二手PⅡ笔记本电脑，性能也还不错，但我发现这个机器键盘上的字母有不少日文，而且键盘的按键位置也和标识的不同，请问这是怎么回事，我该怎么解决？

答：首先提醒你注意，你的机器是否兼容IBM PC标准？因为部分日文笔记本电脑采用的是专用PC98设计，不兼容于传统的Windows操作系统。因此对于国内用户来说，根本没有什么使用价

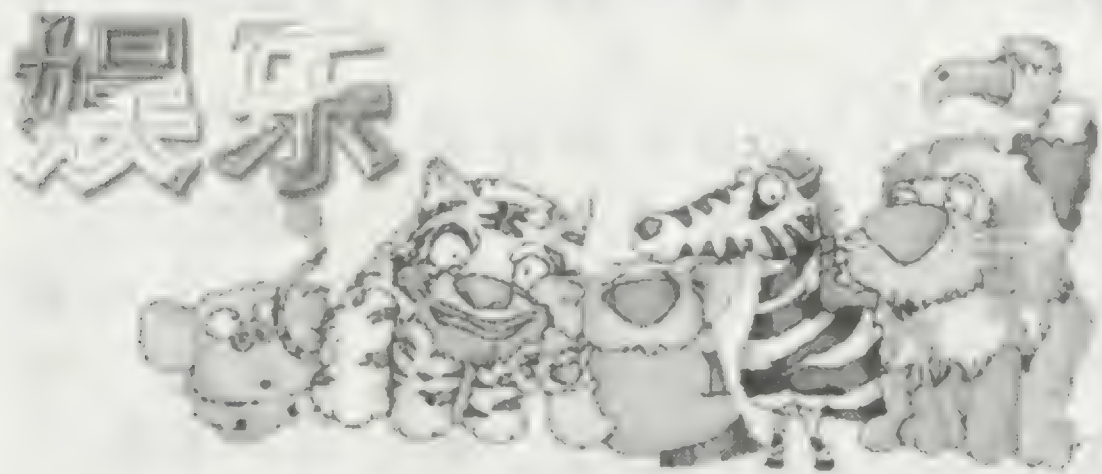
值。如果该机器是兼容PC的，那么就要注意其键盘驱动设置是否支持美国键位标准，因为目前不少笔记本电脑的日文键盘不兼容传统的美国标准键盘模式，所以在安装中文Windows后键位有所改变，使用起来相当麻烦。当然，某些二手笔记本电脑采用的是英日文混合设计，由于日文键盘和标准英文键盘并不完全相同，因此正常使用时上面的键位部分也会标识错位，使用起来也有所不便。如果遇到这样的情况，那就只能将就使用了。

湖南　苏旅

读者　肖奇问：我刚升级了电脑，用的是KT266主板，近来我发现该主板BIOS更新频繁，请问主板BIOS是不是升级越新越好？该如何升级？

答：个人认为，如果你的主板产品性能也还稳定，能适合当前系统的运行，不出现一些硬件故障的话，是没有什么必要升级的，因为BIOS升级主要是为了解决系统潜在的BUG和对新硬件软件的支持。当然，目前随着Windows XP操作系统的推出和不少新硬件的发布，如很有必要，升级一下也可以。不过要反复强调的是：BIOS的更新操作不是一个简单的事情，它首先需要用户有一定的电脑知识和维护能力，以应付各种突发情况。其次对于升级工具（包括要升级的BIOS ROM文件和BIOS刷新程序）都有严格的限制，不同型号主板的BIOS不能混用，而且刷新程序版本也要求较新。此外在升级时还要保证电脑运行状态稳定，没有诸如系统掉电和病毒干扰等问题出现。这样才能保证升级工作的顺利进行，详细的升级办法在主板厂商网站上都会有详细介绍的。

湖南　苏旅



晶合后院　梦的尽头问：《武林群侠传》中，在杭州城里，有个任务是要见妓院的香儿，要求琴棋书画样样都在30以上，可我无法达到要求，剧情无法进行，求各位大虾救命！

答：不去见香儿也可以继续剧情！

那只是支线，见香儿会导致入天龙教或者亦正亦邪两种结局，如果想继续剧情，去卖菜包子的那个人那里对话，他会说有人把墙弄脏了，然后你就可以看到那个人右边的墙上有个标记，调查（鼠标到上面会变成放大镜）就可以了！

晶合后院　小眼镜熊

晶合后院　梦帝问：在《樱花大战》中，情绪对战斗有影响吗？表现在哪个方面？明星卡有什么用？另外是不是游戏中没有关于经验值的设定？

答：你看了光武的状态吗？其攻防是由光武和队员决定的，队员的状态自然影响战斗力。有了明星卡，可在通关后看到该队员的CG。游戏中的确没有经验值的设定，刚开始时我还不习惯呢。

晶合后院　Sorry001

晶合后院　婷雨问：我在玩《博德之门Ⅱ》时，遇到如下问题，请帮忙回答。1.绿色的卷轴和白色、蓝色的卷轴有什么不同？2.我很想去打龙，但是它太厉害了，我该怎么办？3.主角会变身成杀戮者，有什么好处？有什么坏处？

答：1.绿色的卷轴称为“防护卷轴”，一般是用以提供对某种伤害的免疫保护的，所有的角色都可以用。其它的卷轴分为法师卷轴和牧师卷轴。前者由法师、吟游诗人使用，后者可以由游侠、圣武士、牧师等使用。

2．《博德之门Ⅱ》里的龙几乎都是未成年龙，能力相当弱。杀龙有很多方式，最直接最简单的还是用猛男来屠戮。首先召唤有一定能力的生物，像元素或翼龙之类的，将龙围住、把你的弱小队友移动到安全地带。龙在最开始的时候往往会用双翼弹开你的屠龙队伍，只选定其中一个来单打，因此事先就要给围攻者施加像加速抗魔之类的辅助法术，再开始屠龙，当然，你的先锋部队肯定要有足够的药水。此外攻击性法术能够派上很大用场，最简单的魔法飞弹都能有效杀伤龙。像焚云术之类的大面积杀伤法术也不错。

3.主角的每次变身会减去2点声望。这使得你无法在短时间内滥用变身。而且，我发现主角在一段时间后会开始减HP，而且减HP的速度很快，这也使得主角无法在变身状态下持续很久。变身后战斗力猛增，在遇见强大的生物时，的确可以试试，但是请注意声望。除去完成某些任务外，声望还可以在神庙里依靠捐献金币来提升。此外，在面对可怕的Mindflayer（夺心魔或灵吸怪）的时候，即使变身也无法使你占据绝对优势。

晶合后院　milan

读者　逃太狼问：我比较喜欢玩《太阁立志传4》，但周围的朋友同好很少，游戏中遇到的问题始终搞不清楚，特此请教！

1.为什么我当浪人去出仕时，对方拒绝接收？

2.为什么我当家老很久了，却不能被封为城主？

3.我得到了很多称号，象军神、剑圣什么的，为什么茶道系的称号却得不到？

4.我怎样才能将自己部下的属下变成自己的直系属下呢？

5.如何得到织田信长、明智光秀等人的卡片？

6.其他大名能否成为自己的属下？

答：1.浪人要出仕某人（这个人不一定是大名，也就是说你可以成为普通武将的属下），必须和该人的亲密度在两颗心以上才可能成功。至于提升亲密度的方法，最简单的两种是送东西和请对方喝茶，送东西要“对症下药”才会有比较好的效果，送不对的话亲密度也可能不增加，喝茶的话要有一定级别的茶器，对不同的人效果也不一样。还有就是有一部分人（主要是猛将），和他比剑获胜也会增加少许亲密度。

2.一般认为会不会被主公封为城主，跟你与主公的亲密度有关，但这并不重要（你都当上家老了，和主公的亲密度不会太差），重要的是他必须有城可封（大约有十个城就可以），而你是他属下中功勋最高的一个，除此之外还必须有一个以上比你功勋低的家老（也就是说，大名至少都会留一个家老在自己身边而不全部分封出去），如果你是唯一家老或功勋最低家老，那肯定不会立即被封为城主。

3.当剑侠有剑客到剑圣等四级称号，内政、外交、军事系的称号只要积累“功勋”数值够高都可以获得，茶道系的却略有不同，必须是和千利休学习茶道或与茶道三级的人一起喝茶才有可能获得，同普通武将，喝茶次数再多也没用。

4.将自己部下的属下变成自己的直系属下其实没有什么实质意义，因为你同样可以分派他各种工作。如果你非要这么做，也有一个办法，你把想要变成直系部属的武将先派到你的任意一城主处当助手，这样一来他的主君就变成了你指派的城主（不再隶属与原来的主君），你给他来个助手解任，他就会返回主城而成为你的直系属下。

5.明智光秀的卡片要用秀吉当主人公在本能寺之变后得到，再用明智为主人公重复剧情，在本能寺之变后得到织田信长的。这里简单地讲讲武将主人公卡的获得方法：普通武将亲密度达到最高就可以无条件获得。还有些武将，亲密度达到最高后，需要完成该武将提出的条件后获得。或者根据得到的主人公卡组合后得到。比如：收齐安藤守就、稻叶一铁、氏家卜全这“美浓三人众”全员的卡片后自动获得斋藤龙兴的卡片。还有些武将要通过特定的事件而得到的卡片，这类武将就算亲密度再高，如果没有剧情发生的话是得不到卡片的。上面提到的织田信长、明智光秀都属于此类型，还有五个人，包括柳生宗严、百地三太夫、千利休等等，他们的卡片要靠去光荣网站上去下载存档才能得到。

6.其他的大名是完全可以成为自己的部下的，首先先削弱他的控制力（打下他的城池），一般来说当你的控制力是他的五倍以上时，你可以通过外交威压，让他服从你（注意，这时他还不是你的部下，只是臣服于你的一个势力），这时你可以送礼提升两家的亲密度，达到同盟、服从的关系，就可以要求他归顺你，一般来讲你的控制力超过他的十倍就基本能成功（成功后该大名成为你的一个国主），当然也不是绝对的，和相性也有关系。

北京　西红柿忍者



疑难求解

读者　two_dogs问：我用的是联想的品牌机，win98操作系统。只要将机器转入睡眠状态，然后再按电源开关唤醒时，就会出现非法操作。具体是“lxquick错误”，“lxquick”就是联想的幸福之家工具条。然后点关闭，出现蓝屏，再按任意健，桌面恢复，幸福之家工具条消失。之后一切正常。

还有，有时使用过程中，突然出现“Explorer错误”，点关闭后桌面的墙纸丢失，还有还原桌面的提示，然后又出现“Explorer错误”，再点关闭，又重复以上步骤，如果热启动，就死机，所以只好冷启动。

读者　小虾问：最近我的电脑出了毛病，不知为什么现在什么程序都安装不了，只要一安装就出现提示：

setup has detected that uninstallshield is in use. please close uninstallshield and restart setup

error 432.

请问是怎么回事？应该怎么解决？



读者 vincent：我是贵刊的忠实读者，期期必买，你们的杂志的确办得很有特色。由于今年考入了西安电子科技大学，一方面由于学习的压力，另一方面由于学校的杂志不全且不易保存，为了能继续领略贵刊的风采和支持贵刊，决定订阅明年的杂志。我想请问一下订阅杂志与零售购买有没有区别？

答：《大众软件》明年仍将是半月刊，邮发代号为82-726，定价：6.50元/期，和今年的区别在于内容方面将更加体贴读者，而且彩色页码将有大幅度的增加，喜欢图片的读者可以说有点福了；配套光盘《大众软件CD》最近正进行着秘密的"基因手术"，明年将会"摇身一变，面目全非"。请一定锁定频道，仔细关注一本名为《大众游戏》的纯游戏光盘刊物。邮发代号82-727，定价：14.80元/期（月）；

在本刊邮购中心订阅全年《大众软件》杂志或《大众软件CD》的读者，将获得本刊赠予的第七届大众软件奖奖券2张及晶合时代最新的软件一套。

其次，《水晶宝合》的改版将更加令诸位惊奇，她将彻底摆脱大众软件CD的束缚，展现新的风采。时尚的硬件（不是电脑的）、IT的周边（俗称游戏文化），将会使你充满活力的大脑得到最充满生机的食粮。邮发代号82-734，订阅名称：《电脑校园CD》，定价：18元/期（双CD）；

另外，我们的姐妹刊《电脑新时代》明年对在本刊邮购中心订阅的读者将推出"全年超值连环优惠套装"新举措。邮发代号：2-952，定价：5.00元/期（月）。

2001年度超值连环优惠订阅套装：

a. 订阅价减免10元，即50元/12期（免邮资）

b. 订阅即送，晶合互动多媒体公司友情赠送2002年最新发行游戏一套（简版）

c. 赠第二届"电脑新时代"奖券一张

d. 赠飞鸟1代认证卡一张（凡欲购本刊其它产品均打8.5折）

e. 订阅用户只要另加10元就可获得定价18.6元《飞鸟一夏》（限3000名）

看到了吗？不但订阅价比零售价低了10元，更有免费游戏、奖券与飞鸟认证卡等好东东可以享用。心痒了吗？赶快行动吧。

本刊邮购中心
地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

读者 guduzhe7559：大软有一种魔力，即一种特殊的吸引力和超强的亲和力。

看大软的人很容易上瘾，我就是其中的一个。夸张吗？不，这是事实。记得几年前，偶尔从同学的手里接过那薄薄的16开本《大众软件》，从此就与大软结下了魂牵梦绕的奇缘。如今依然是每期必读不能自拔，有时甚至到了寝食难安、萎靡不振的地步（强烈建议：以后大软应与补药捆绑销售）。

我的文笔很差，小编的梦还是不做为好。对于大软我有一个不成熟的建议，鉴于国产游戏缺少优秀的创意，请大软开设一个创意专栏，面向全国众多的游戏玩家征集新颖的游戏创意。说起来，也是为我们的国产游戏出一份力。毕竟在众多的游戏玩家中，肯定会有不错的想法和游戏方式。如此集思广益，还怕中国没有上乘的游戏出炉吗？

答：这位小兄弟的建议很好，因为现在"游戏剧场"栏目也正为稿件的多样化发愁呢。这里，我们正式向广大读者朋友们征集新颖的游戏创意，游戏剧场里会常年开设这一小栏目。假如是真正的好主意，我们不会吝啬奖品的。

tommysan：我是你们的新读者。我想问一下大软里每次所夹的读者评刊等反馈表，有3个内容，我非把它们都一起寄给你们吗？

答：我们对读者没有任何约束。我们把它们哥仨凑到一起，纯属方便大家，也方便自己。你可以从中选择自己喜欢的内容填写寄出。

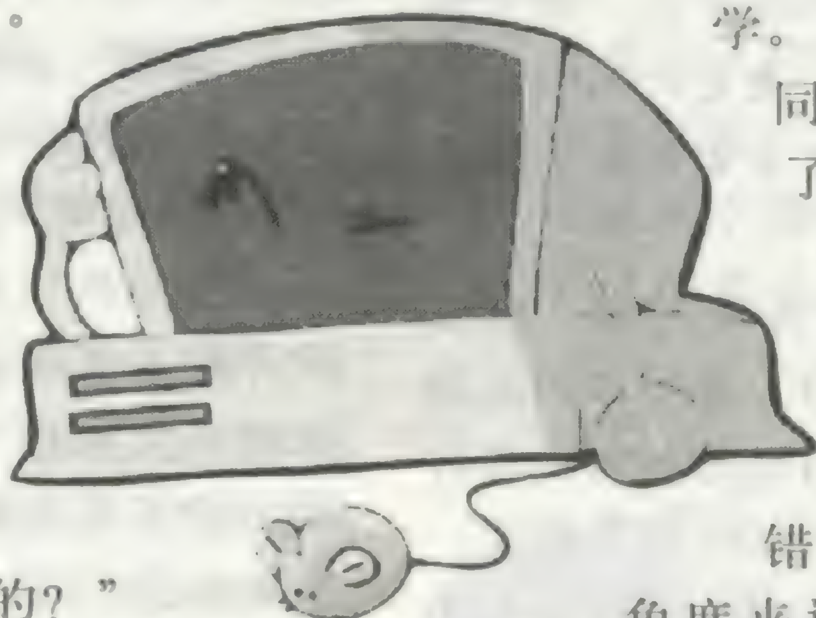


八大“门派”和JS的故事

前言：上回我给国家队配了一台超豪华级的电脑，果然10月7号国足就顺利出线，终于走向世界。呵呵，这里面可有我的一份功劳哟。

今天让我们把目光转向大家熟悉的象牙塔内（压低声音）：据我得到的可靠消息，西施大学最近组织了一个院系联合采购团去JS电脑城购买一台电脑。咱们就来看看这些昔日的天之骄子们如何在JS电脑城里自由驰骋吧。

首先登场亮相的是就读于中文系的孔子曰君（对，没错，这位仁兄就叫孔子曰），在采购团中号称“上知天文，下通地理”。带队老师见他知识非常渊博，遂指派去选购一款合适的CPU。来到柜台前：“店家，此处有中央处理单元出售乎？”JS足足想了一分钟才反应过来：中央处理单元就是常说的CPU。“有、有、有。”JS急忙拿出各种不同品牌型号的CPU。“你要Intel的还是AMD的？”“Intel的吧。”孔子曰老兄听说过Intel的鼎鼎大名。“PⅢ还是P4？”孔子曰这时看了JS一眼：“店家，其实适才吾都欲赠言与汝，汝言语间似有非常严重的语音脱落现象，应该问顾客需要型号为奔腾Ⅲ的中央处理单元还是型号为奔腾4的中央处理单元，更何况从美学和语言学的角度来说，‘Pentium’的中文音译‘奔腾’完全能够给顾客带来一种富有美感的听觉享受，你难道愿意放弃这样一个吸引顾客的机会吗？”JS像看外星人一样把孔子曰老兄盯着。“还有——”孔子曰还想发表自己的观点，JS急忙截断他的话语：”行了，行了，我注意就是了，你到底是要哪种CPU？”孔子曰歪着脑袋想了一下：“你们这里有适合用记事本程序写文章、播放唐诗朗诵CD和玩《仙剑奇侠传》的CPU吗？”JS在努力使自己不倒下去的同时咬着牙从喉咙里吐出一个字：“有！”……最后孔子曰老兄花了150大洋买了个K6-2 300得意而回。



外语学院的安妮负责采购主板。JS看见是一位PLMM前来，自然是热情接待。“BOSS，有P4的MotherBoard吗？”JS急忙答应有，同时拿出一款宝蓝色的主板。“这款板子采用什么Chip呢？”安妮询问。可怜的JS英语知识有限，压根儿不知道“Chip”乃何物也，经过提醒才知道安妮问的是什么芯片组。”Intel的i845，性能绝对能够保证。“Are You Sure？运行起来真的很Power吗？假如Clock Over，频率是不是很High？能够Pass 3D Game的Test吗？”安妮像打机关枪一样从嘴里吐出一连串洋文，几乎就要把这位大学勉强才通过英文四级的JS击倒了。“小姐，可不可以给个说E文的理由？”安妮对JS的这个请求感到百思不得其解：“Why，I Speak English需要理由吗？“她边说边拿过主板，从上到下仔细打量了一番。“让我LookLook。哦，没有Jumper，PCB还比较Good，可惜BIOS Chip Only One，万一感染了CIH那就Game Over了！”……在安妮拿走这款Intel原装的i845板子之后，JS立即在店铺前面摆出了“请用国语”的牌子。

第3位是历史系考古专业的艾法掘同学。“老板，拿根内存条来！”艾法掘同学一进门就大叫大嚷。“来了来了。”JS拿出一根墨绿色的内存条，“现代原装货，单面128M。”艾法掘扶了扶架在鼻梁上的眼镜，然后将内存条捧在手里仔细端详了一番：“成色还不错，不过光泽略有黯淡，从考古学的角度来说，这显然是打磨度不够的缘故。”听了这话，JS慌了神：“什么打磨呀，我这可是正宗的现代内存，这几天才到的货。”艾法掘没有理会JS，继续观察手中的东东。“印刷电路板表面用手去感觉相当粗糙，这说明在加工时没有进行平滑处理，我们从这个现象可以很容易地推断出此产品当时是在比较简陋的条件下生产出来的。”此时JS脸色变得有点灰白，语气也显得不是那么足了：“做工……可能是稍微差了点，可这是最新的PC133产品。”“真的吗？”艾法掘冷笑了一声，取出兜里的放大镜，仔细打量内存条上的内存颗粒，“老板，你又在开玩笑了。这也是PC133吗？这块内存条的内存颗粒编号是XXXXXXXX，其中XX两位数表示颗粒的出厂日期，显然可以推断出这块内存颗粒是1999年出来的。而在1999年，现代、三星等内存厂商还没有制定出PC133的记忆体规范呢？你这块内存连PC100都算不上，完完全全就是两年前的PC66。”说到这里，艾法掘又摸了摸内存条的PCB边缘，“而且连这个SPD都是假的，是事后才虚焊上去的。老板，你可真够狠的呀。”JS站在那里非常尴尬，努力想从脸上挤出一丝笑容：“小伙子，I服了U！”……艾法掘同学愉快地拿走了一块Kingstone PC133 DDR 256M内存条。

政治系法律专业的吴爱国同学本来是没有采购任务的，但他主动请缨，要求去选购一款价廉物美的硬盘，老师见他情深意切也就答应了。由于是第一次担当如此重大的任务，吴爱国感到非常激动，事先参考了大量关于硬盘方面的书籍资料，还专门跑到计算机学院听了几堂关于DIY采购的讲座，收获了不少关于硬盘采购方面的知识：如今硬盘是假货不多水货不少转速不高容量不低国产绝迹洋品遍地。有了这么多理论知识垫底，吴爱国信心十足地跑到电脑城准备大干一番。JS拿给吴爱国的第一款硬盘是IBM腾龙二代60G。“1100，放心，绝对是最低价。”说到这里，JS压低声音，“这是从香港走私过来的，正规的要1360。”“什么，走私？这是走私货！”吴爱国最近正在学反走私的相关法律，所以一听到“走私”两个字就特别敏感。“小声点，电脑城这里大部分卖的都是水货。”JS不以为然。“我告诉你，老板，根据我国有关法律XX款XX条，出售和购买走私物品也属于犯罪的范畴，你这不是让我知法犯法么？”在吴爱国的强烈要求下，JS只好换了另一款迈拓星钻60G的正货，JS想在保修单上做点手脚，故意将保修期写成1年，没想到却被吴爱国发现了。“老板，请注意，迈拓正品硬盘的质保期为3年。根据我国消费者权益保护法和合同法的规定，你的这种行为属于欺诈范畴，可以判以——”“好了好了，我怕你还不成。”JS慌忙将1年改成3年。

到这里为止，文科院系的四大主力已经全部精彩登台，接下来就看理科另外几位精英分子的表现了。

化学系在理科院系里面算是一个大系，所以化学系的杨化剂受命选购计算机系统中另一个重要的部件——显示卡。JS向杨化剂推荐一款刚刚到货的GeForce3：“nVIDIA的最新产品，0.15微米制造工艺，内含5700万个晶体管，超过目前市场上任何一款强力显卡。”“0.15微米的制造工艺，内含5700万个晶体管？”杨化剂显然对这些数据非常感兴趣，“从化工冶金的角度来看，在一个以微米计算的金属芯片里要安装超过5000万个晶体管，难度是相当大的。首先需要解决的就是芯片内部的温度问题，因为一旦这么小的一个芯片运转起来，它所产生的热量相当惊人。在正常情况下，芯片内部的温度可以超过100度，这就要求芯片的材料必须是抗高温性相当强的金属材料，而且还必须有必要的散热措施。所以，老板，我在购买这款产品之前希望了解一下产品在如何防止芯片内部高温方面采取的哪些措施。”JS这下被问住了，他没有想到一个小小的图形芯片还有这么多名堂。杨化剂见JS回答不上来，也没有追问，只是摸了摸PCB板上的显存颗粒，突然又产生了兴趣：“这是采用什么显存？”“XXX的牌子。”“XXX？不是正宗的EliteMT 3.8ns显存？像XXX这种杂牌显存一般都选用质量比较低劣的材料。因为显存属于高密度存储介质，一般都使用硅这种材料做成，如果选用的硅杂质较多就会大大影响显存的质量，从而导致性能降低。而最关键的是在显卡高速运行的同时，显存也会运行在非常高的频率上，温度也会随之急剧上升。这时如果硅的质量不过关就会导致显存内部原子结构产生激烈的变化，从而导致整个显存颗粒发生质变，严重的有可能导致整个颗粒报废。”杨化剂说到这里，停顿了一下，向JS晃晃手中的显示卡，“看看这款显示卡，除了图形芯片上安装了一个廉价的小风扇之外，显存上什么都没有了，甚至散热片都没有，可以说是节省到了家。”“好了好了，就900块钱拿走，行了吧？”JS脸都绿了。

薛力学是物理学院的高材生，带队老师想不出来计算机哪个部分同物理学有关系，就叫他去买个光驱回来。薛力学在电脑城晃悠了半天，最后一头扎进JS的店铺。“请问这里有光驱卖吗？”JS喜笑颜开地答应着，同时递给薛力学一个包装精美的光驱：“XXX牌50×超级光驱，内部全钢芯结构，充分保证光驱在高速运行时的稳定性。”“全钢芯真的能够保证光驱运行时的稳定吗？”薛力学对此表示怀疑。“怎么不能？钢的东西肯定比塑料的东西稳定嘛，这还用怀疑吗？”JS说。“这个倒不一定哟，力学上的稳定性同材料并没有很大关系，关键是材料的结构运用，如果物理结构设置得当，塑料的东西不一定比钢的东西容易损毁。而且说实话，现在光驱大部分都鼓吹自己使用的全钢机芯，其实都只是在关键结构上用到了钢制机芯。”

……

到最后发现还有一样——电源插线板还没有落实到位，经大家一致讨论决定：将这个压轴任务交给计算机学院的DIY同学！

重庆 鹏儿

大众闲话

命运注定的空间

连载四

福建 潘海天

“是我，是我。”她叫道，“别冲动。”

我镇定了一下，为自己的惊慌失措感到一丝儿害臊。我从来没有害怕过，因为我们对死亡已经习以为常。但望着那些曲扭的丑陋的伙伴们，我却开始想要发抖。在我所经历的生活中——无论是被冰冷的匕首割断喉咙，还是被猛烈爆炸的汽油桶撕成碎片——没有哪一次的死亡经历能和现在相比。雪末从枝叶间簌簌落下，我知道他们没有死去，但他们的灵魂不复存在。

她充满同情地碰了碰了我的肩膀：“你还好吗？”

我默默接受了她的怜悯。

“我们完了是吗？”她叹了口气，“桥这边也被沾染了，没有什么地方是安全的了。”魔棒在她手中放着光，只是那光亮越来越弱，就像她望着我的那双无助的眼。她的眼睛依然是黑色的。

她在这儿，我明白现在不是悲哀的时候。可是在魔棒也失去信心的时候，我一介小小数据块，又能做些什么呢。

“它们为什么要控制那些NPC？”

“那只是一个副作用，”她说，“它们占据了他们的躯体后，需要时间来大量复制、繁殖；生产出密密麻麻的孢子潜伏其中，等待发作的时机。你的伙伴会被分解、异化，变成……”她停了下来，不想往下说。我也不想听。

嚎叫声依然凄厉，但它们没有接近。

“它们一时半会好像还不想冲进来，”她蹙着眉头抓紧了手中的魔棒，催促说，“咱们快走吧。”

我环顾四周，再次有一种危险的感觉流遍全身。我深深地吸了一口气，“咔嚓”一声给步枪换上一个新弹夹。还有哪儿是安全的呢？一个模糊的念头突然跳入我的脑海。

“那些刺龙——”我说。

“怎么？”

“不，别说话，让我再想一想。”魔棒的光一明一亮，照亮了我的帽檐下沿。“它们早就跟上我们了。”我说，记起了在大个子快刀手横尸地点的那种怪异感觉，“现在它们也在，就在这儿。”

“它们在这？我们脚下？”她吓了一跳，不由自主地往边上一闪，往脚底下看去。

“它们就在下面，”我说，踩了踩脚下盘根错节的老树根，“只是它们从来不在树林中袭击我们。”

“你说得对，”她低头看了看那片坚实的土地，“树根妨碍它们钻出土层。它们进了树林就威力大减了。它们原来存身的那个游戏中根本就没有树林——那好，咱们快走吧。”她拖过我的手，拉着我爬过老树纠葛的根须，挤过灌木丛生的沟壑，弯着腰从茂密的葛萝下匍匐而过。

“你要去哪，为什么挑这样一条道？”

“只要不出树林，它们将无能为力。”她一边奔跑一边说。

“可是你忘了他们……”我说，“忘了他们——我的伙伴们，忘了那些德国兵。”

“啊，我是忘了，”她拖着我的手，停住了脚，“那怎么办？他们对这儿和你一样熟悉，他们还是会追上来的，是吗？”

我沉思着说：“还是让我来带路吧，让我带你去一个地方。”

我们不敢顺着山脊路行走，而是穿过密集的树丛往坡上攀缘。这条山脊地势高拔，是由一道火山栓形成的。从来没有人踏足过此地。我说。

“你说什么，没有人到过那儿？”她惊异地说，“可这个界面只有这么一点点大！”

"在你来之前，我要走的每一步都是事先被设计好的。"我拉着女孩步步登高。"我们想象了一次又一次，想象着在这儿能看到些什么。可是我们不得越雷池一步。"

终于，我们穿过了积雪覆盖的松树林，登上了山顶，我带着股庄严的神态对她介绍说，"我们到了。这儿就是我们的圣地。"

我们站在山顶悬崖上，寒风凛冽。它的顶端寸草不生，覆盖着厚厚的一层积雪，雪面纯净光亮，连一丝鸟爪的痕迹都没有落下。悬崖上有一整块斜挑出的磐石，巨大，无匹，浑圆，有十亿吨重，雷霆般压在那儿，制约着整个世界的平衡。这儿的景象和我千万个梦中想的一模一样，天生一股冰冷而神秘的味道。站在悬崖边上，整个山谷尽在脚下。往东面，我能俯瞰到深谷和坠落的铁桥；往西面，我能看到下面不远处的城堡和门前的哨卡；我还可以看到更远处覆盖着积雪和松林的青山，山脚下那片朦朦胧胧的村庄。那座梦幻般的村庄。不论是谁第一次看到它，都会目眩头昏，难以自制。



随着一股悬崖下吹来的轻风，我看见她轻飘飘地腾空而起，我看到她飞翔着踏足到了黑色磐石上。"啊——啊——啊，这儿太美了呀。"她伸展着身躯，快乐地大笑着。她伸出发光的手指，打了个榧子，不知道从哪儿跑来一台老式唱机，在空中缓缓旋转起来。音乐像流水一样尽情地冲刷着她的身子。她飞旋着身子，站在那儿跳起舞来，身上的雪地迷彩服在旋转中慢慢地模糊，雾化，复又清晰，最后变成一件林中仙子才配有的柔软羽衣。也许是我眼花了，我看到一副天使之翼在她背上若隐若现。那双翅膀环绕着她苗条的身躯，让她宛若一件冰冷的精致易碎的水晶花瓶。

旋风起来了，峰顶上寒气逼人。我模模糊糊地伸出手去想要替她遮挡风寒，立刻又为这一念头感到了惭愧。我掉过头去，默默地点燃了一根雪茄。那双美丽的随风抖动的翅膀告诉我，那不是我能拥有的东西。

"真美。"她叹息着说，盘膝坐在我的身旁。我能感觉到她的膝盖轻轻撞在我的腿上。她的魔棒从裙子的皱折处滑落在地上，她没有伸手去接它，我们默默无语，凝视远处青山脚下的村庄，能隐隐约约地看到围绕着它的果树丛。

"你看那座村庄，你看那些果树。在那儿，果子永远不会从枝头落下，花儿永远不会枯萎。"我告诉她说，"它浮动着，永远在那儿。"

"那只是一幅画，我们放在了那儿。"她说，不知道为什么带着略微的歉意。

"不不不，它不是画，"我说，"它肯定在那儿。只是它像个海市蜃楼，我们永远也到不了那儿。在你们的世界里，也许它是一幅画，但在我们这儿，它是一个可望不可及的希望——就像外面的世界。"

她默然无语。

"和我说说外面的世界吧。"我要求说。

"你也想知道外面？"她微微一笑，伸手去抚摸空气，仿佛能够碰着那些精致的景色。她开始慢慢地述说。

外面的世界，我不知道该从何说起，它实在是太大了。它比这儿要大，大上很多很多倍，它看上去更真实，也更残酷。也许是因为太大吧，我们拥有选择的无穷性：和平，事业，快乐，爱情……虽然我们的规则比你们的繁杂，但那儿几乎是个自由的国度了。问题在于我们通常不知道该选择什么，于是许多人选择了流浪，放纵，酗酒，吸毒，犯罪——还有战争。（她偏头望了望我手里的步枪。）只是我们的年轻人在战争死去就不会再复活，和他们一起消失的通常还有许多妇女和儿童。后来，越来越多的人沉耽于网络与游戏中，到那儿去寻找乌托邦。早先我们想在网络中塑造一个理想社会，像你们的世界——我们想维持一个崇尚自我牺牲、勇气，珍视荣誉和团队精神的虚拟现实世界。可是后来慢慢的，这儿也出现了那些不好的东西，渣滓，病毒，还有更可怕的形象。



"就像刺龙。"我低声说。

"是的，"她说，"刺龙，僵尸，冷血枪手，守财奴和吸血鬼。他们在和这些东西为伍中寻求刺激。这儿慢慢地变成和外面一样了。"

"你是怎么掉进来的？"我转移了话题。

她脸上一红，说："这是一种非同寻常的新病毒，它们在通路上设了一个陷阱，犯错误的人都会堕落到各个下层世界中，在堕落的过程中，他们会失去许多数据，许多魔力，他们将无法离开那个世界。我本该发现那个陷阱的。可是我当时快下班了，有人在等我吃晚饭……"

是啊，她本来不该出现。我想。被逐出天堂的天使会给尘世间带来什么？她跑到这儿来，扰动了整个

世界。总有一天，我们会停下来，思索我们为什么非要一次次地被杀死不可。我们将会痛苦，彷徨，浮躁，惊恐不安，同时又充满希望。人人孜孜以求到天堂里去，那么天堂里的人又寻求什么呢？他们也痛苦，彷徨，浮躁，惊恐不安，并且只有绝望。

我望着远方，突然眼前一阵发黑，几乎摔倒在地上。远处的群山摇晃了起来，出现了马赛克一样的纹路。树丛和石头变得奇形怪状，它们突出了许多尖锐的角。我听到有什么东西不断掉落在树叶上，发出轻微的叮叮当当的声响，但什么也看不到。世界被改变了，它不再完美无缺。我第一次如此真切地看到身处的世界真面目。大地横亘在我的脚下，它是一块无边无际的数据；太阳的光辉高悬天际，如今阳光被切割成碎片，它们只是一团团吐露出光和热的数据。

这儿要毁灭了。

二

一个小老鼠般的东西出现在树丛中，它鬼鬼祟祟地顺着空地边缘溜了出来，动作中流露出的丑恶让人打心底里发出寒战。它以诡秘的神情瞪着我们，呲着牙发出尖细而断断续续的叫声。

“别动，那是病毒孢子。”她按捺住激动低声说道，仿佛怕它听见似的。“我要抓住它。从它身上可以找到病毒的代码。”她伸手去拿掉落在地上的魔棒。我看到棒子边上另外有个什么东西在动，它细细的眼睛像毒牙一样。

“小心！”我叫道，猛然伸出手去，它闪电般地在我手上咬了一口，掉落在地上滴溜溜地转着，想找个空隙跑掉。

我从背包上抽出刀子，“唰”地一刀把它钉在了地上。小东西挣扎了一下就不动了。我从眼角瞥见另一只病毒孢子飞快地转身，溜入密林中。

“你这个笨蛋，被它咬了。”她气愤地叫道，拉过我的手仔细察看。

“一点小伤。”我说道，俯身想拔起刀子，却轰隆一声砸倒在雪地里。

“怎么回事？”我昏头昏脑地说道，灼热的铅液顺着手臂流淌到全身各处。

“所以说你是个笨蛋。”她生气地说，把我的手摔在地上。

铅液带来的高热让我可怜的数据头脑昏昏沉沉。“我中毒了吗？那就杀了我吧。别让我成为他们。”我说。

“忍着点，我还可以救你。”她跪倒在我身边，伸出了一片银色的指甲，在那只老鼠的腹部轻轻一划，一大堆灰色的数据从破裂的腹部中挤钻出来，升上半空，纠合成一团黑烟。她不经意地随手拂了拂，那团黑烟随即随风而散。她探手专心致志地在那堆残骸中摸索着，阳光在她的头发边缘闪闪发光。我一阵迷乱。铅液仿佛冷却了，它在我的血管中流淌，铁线一样冰冷僵硬。可怕的风雷在我耳边轰轰作响。毁灭一切，毁灭这一切吧，有个声音在我耳边低低细语。这个世界全是虚假的没有意义的圆圈，为什么要替她工作。到我们这儿来吧，我们可以毁灭一切，我们可以当自己的主人。它低声地诱惑着我，充满难以抗拒的力量。

“杀了我，”我低声央求道，把耳朵埋入雪坑中，“杀了我吧，要来不及了。”



“好了，坚强些，不要像个孩子似的呱呱乱叫。”她说道，手肘猛地往后一动，从那堆残骸中抽出一滴红色的宝石，水银一样在她指尖颤动着。她的微笑变得像针刺一样让我坐卧不安。

快杀了她，快杀了她，它在我耳边大声尖叫。什么是规则，什么是控制；什么是善，什么是恶。要是不存在恶，善能有什么作为吗？自由啊自由。我悄悄伸出手去握住了枪柄。枪柄又冰又冷，防滑槽的花纹像利刃一样硌着我的掌心。

她伸手去拿魔棒。不知道哪儿来的力量，我翻身而起，想扑过去打落她手里的魔棒。

“别动。”她轻轻地说，目光坚定。她的眼睛是黑色的。

我看见她手里的枪，银色的枪管泛着光，对着我的胸膛。那是我送给她的枪。

我对着她的枪口咧嘴一笑，笑容在她光亮的枪管上曲扭了。“开枪吧，它不在乎。”我说，抬起紧握手枪的右手，举枪去看她的眼睛。　**（未完待续）**

大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织

前彩13、8

广告索引

智冠电子
DELL
诺基亚
DELL
微软（中国）有限公司
摩托罗拉
西门子
新天地
三星电子
第三波戏谷
盟创科技
艾威
惠威
漫步者
目标软件
罗技公司
晶合互动
连邦
恒星科技
《电脑新时代》
天下华彩
第三波软件
智冠电子
晶合互动
实达铭泰
实达铭泰
实达铭泰
永兴四方
新月
技嘉科技
晶合互动
晶合虹彩
京里仁
京里仁
万众合力
豪杰公司
天下华彩
欢乐亿派
金山公司
金山公司
金山公司
上海育碧
上海育碧
昱泉国际
昱泉国际
武汉奥美
武汉奥美
武汉奥美
武汉奥美
瑞星
瑞星
瑞星
瑞星

新月计算机技术开发有限公司

新品速递

■新组合空间(休闲篇)●6套精彩光盘合辑★全城体验(1)+樱花魔界(1)+动画全接触(5)+壁纸千寻(5)+(6)+(7)——28元/9CD(休闲篇)!

■新组合空间(综合篇)●六套精彩光盘合辑★MP3魔典音乐盒+桌面总动员(2)+心情故事+全城体验(2)+Flash5.0教程宝典——28元/6CD(综合篇)!

电玩星

百变奇兵[1]

A.盘-搞笑奇兵+游戏奇兵：最新(100款)搞笑小电影+超级捧腹视频搞笑(36款)；休闲桌面(36款)迷你游戏；加菲猫极品试玩......

B.盘-模拟奇兵+音乐奇兵：各种PS模拟器及相应(五款)PS-ROM游戏；同窗会精美背景乐欣赏(15款)精选音乐主题......

C.盘-动画奇兵+数码奇兵：最终幻想10等最新精彩PS2.PS.DC超酷视霸动画.....

D.盘-壁纸奇兵+娱乐奇兵：时尚手机(20款)千幻世界(20款)卡通游戏(40款)靓星风采(40款)：日本当红女星(38款)经典广告联播：经典香港剧集一楚留香蝙蝠传奇/决战玄武门/琥珀青龙/武则天/霍元甲/陈真/赤脚绅士/法网柔情/流氓大亨/上海大风暴/万水千山总是情，等56款经典片头回顾偶像MTV-青春偶像张柏芝精彩MTV目的地......

百变奇兵[2]

A.盘-搞笑奇兵+游戏奇兵：最新(60款)搞笑小电影+超级捧腹视频搞笑(30款)；休闲桌面(30款)迷你游戏；红色派系/贸易帝国，等极品试玩...

B.盘-模拟奇兵+音乐奇兵：各种PS模拟器及相应(4款)PS-ROM游戏；沙场生死两茫钟(钟无艳插曲)如果一个女人(钟无艳主题曲)最终幻想(电影版主曲)最终幻想10(主插曲)月之茧(主曲)千与千寻的神隐(主插曲)+星际争霸(12金曲)莎木(原声大碟)等(50款)精选音乐主题......

C.盘-动画奇兵+数码奇兵：鬼武者II(PS2)铁拳IV(PS2)最终幻想X精彩情节动画(PS2)等(10款)最新超酷视霸动画.....

D.盘-壁纸奇兵+娱乐奇兵：影海酷报(20款)千幻.世界(20款)游戏飞花(60款)；新片大赏-间接伤害/救世主.等(10款)娱乐剧场-九点零三(连续15款)；偶像MTV日本冲绳偶像-Rikki-最终幻想10、孙燕姿-零缺点、郑秀文-眉飞色舞、张柏芝-不一样的我、青春美少女-网络战士.......

■创意帝国■数码相库■真彩惊奇(3合1套装)

●搜集大量图库素材三维动态纹卡，艺术效果制作必备材质库，顶级数码相机取像，涉及各领域美学创意效果，专业广告角度中不可多得的高解晰度图象精品——78元12CD!

超时空要塞(全版合集)

★超时空要塞★要塞II★要塞Plus★要塞7-银河在呼唤★要塞-可曾记得爱★要塞-梦回2012.....全版合集35元4CD!

龙影十二城(上部)

★棒球英豪--邻家女孩★逮捕令2001★恋期★玲音★无限地带23★银河英雄传说外传-螺旋迷宫.....6款装45元6CD!

新月魔典

■新月魔典(1)★靓丽天使-日韩美眉★MTV-最高动感★校园争霸★壁纸千寻(8)★桌面总动员(3)★访客奇兵-午夜疯狂，等6套光盘6CD总售价40元!

■新月魔典(2)★靓丽天使-欧美名模★真俊杰4-落日武龙★动画全接触(6)★漫画奇侠-丁丁历险记全集★游戏奇奇宫—模拟梦幻街，等5套光盘5CD总售价39元!

■新月魔典(3)★靓丽天使-对面女孩★魔幻七彩MTV最高动感(2)★最终幻想10CG全集★四大名补(精华版)★VRV2001共鼎，等5套光盘5CD总售价39元!

■新月魔典(4)★七彩.MTV最高动感(3)★三维立体画★音效梦工场★工具霸者-2002珍藏版★中外幽默百万，等5CD总售价39元!

动漫变形轮.全三辑

●集日美12部动画经典系列名著，全资料12组单元典藏版，分上中下(3套12CD)每单元内容具含人物/故事/壁纸桌布/背景资料/同人小说/动画片头MTV/全程MP3音频/超级OVA剧场视频欣赏!

动漫变形轮(上)

★变形金刚★超时空要塞★我的女神★圣斗士星矢

动漫变形轮(中)

★银河英雄传说★机动战士高达★幽游白书★新世纪福音战士

动漫变形轮(下)

漫龙风暴-OVA典藏版精品合辑[第1-4部]

第一部★福星小子-圣水奇缘★秀逗魔导士-魔剑Great★秀逗魔道士-魔剑美神★秀逗魔导士-理美拉计划★青之6号★樱通信★棒球英豪2001风之去向★棒球英豪-大学篇★3只眼★闪电霹雳车SIN★头文字D★城市猎人-保镖密令★城市猎人-百万黄金阴谋.....13部35元4CD!

第二部★城市猎人-爱与宿命的连发枪★城市猎人的死期★城市猎人-海湾之战★城市猎人-再见我的爱人★圣斗士星矢-黄金苹果★圣斗士星矢-神与神之战★圣斗士星矢-真红少年★圣斗士星矢-最终圣战★机动战舰大和美女号★机动警察★魔界小队★天地无用-遥远的思念II★天使禁猎区★高达MS08小队-米娜的报告★魔法骑士★3只眼-圣魔传说.......16部35元4CD!

第三部★GS美神-极乐大作战★太空旅客漫游者★银河少女警察★乐感★福星小子-鬼姬传说★橙路-那年夏天★天地无用-炎夏圣诞★龙猫★白色猎人★最游记★战区2167★金田一少年-机关屋事件★美少女刑事★美少女枪神★乱马1/2-昆仑大决战★五星物语★银河铁道999特别篇★天空战记.........18部35元4CD!

第四部★纯情房东俏房客-春季特别版/圣诞特别版★北人音乐篇★猫眼三姐妹★高校圣光战士-诞生★我的女神-幸运女神★乐胜★幽灵电车★万有引力★永远的伊苏II★绝对无敌梦日记★幽灵公主★攻壳机动队★传说巨神★天空战记II★乱马1/2特别版.......16部35元4CD!

●金世纪软件俱乐部2001年度"圣诞100"邮购特惠套餐[截止日期2001.11.1-12.15免邮资]●

★A套餐-五套100(金额100元任选下列光盘中五套)

光盘	数量
◇漫龙风暴-OVA典藏版(第1部)	4CD
◇漫龙风暴-OVA典藏版(第2部)	4CD
◇漫龙风暴-地狱神眉	4CD
◇漫龙风暴-GPX高智能方程式	2CD
◇漫龙风暴-魔法阵都市	2CD
◇漫龙风暴-烈火之炎	3CD
◇漫龙风暴-星方武侠	3CD
◇漫龙风暴-流星花园	3CD
◇新月魔典(1)	6CD
◇新月魔典(2)	5CD
◇九龙藏经阁	9CD
◇动漫变形轮(上)	4CD
◇电玩星-百变奇兵(1)	4CD

★B套餐-十套100(金额100元任选下列光盘中十套)

光盘	数量
◇千禧八部(4)	8CD
◇千禧八部(5)	8CD
◇千禧八部(6)	8CD
◇樱花飞舞时-满月狂潮	4CD
◇樱花飞舞时-流星之日	4CD
◇樱花飞舞时-真夏之梦	4CD
◇游戏龙番外篇-樱花魔界(1)	3CD
◇游戏龙番外篇-樱花魔界(2)	3CD
◇软体震裂(7)	3CD
◇软体震裂-工具霸者(8)	4CD
◇软体震裂-工具霸者(9)	4CD
◇新组合空间(休闲篇)	8CD
◇新组合空间(动画篇)	4CD
◇新组合空间(壁纸篇)	4CD
◇新组合空间(驱动篇)	8CD
◇新组合空间(工具篇)	8CD
◇新组合空间(综合篇)	6CD

金世纪软件俱乐部

——正在招收2002年新会员!

白金B级会员：

一年制-会费15元，申请同时即可使用会员资格!

超·值·派·送

加入金世纪软件俱乐部，即赠送"动漫音乐典藏纪念光盘【樱花吹雪】"，并在2002年的邮购中陆续获得更多纪念品，参加会员"连环积分大行动"更有机会获得"图书典藏纪念光盘【千版书城】(圣诞版)(言情版)(武侠版)""漫龙特别版典藏纪念光盘"等俱乐部全部五种纪念类光盘，同时晋升成为白金A级会员(拥有终身荣誉级资格)，详情请访问http://crescent.coc.cc或信函及电子邮件索取细节资料!

新月计算机技术开发有限公司

邮购地址：哈尔滨市革新街169号远达大厦8504室 新月公司(邮购组收) 邮政编码：150001

咨询电话：0451-2634440 传真电话：0451-2634432

http://crescent.coc.cc http://crescent.mycool.net

E-mail:coc.cc@yeah.net E-mail:crescent.cc@yeah.net

新月.金世纪软件俱乐部11-12月份光盘邮购报价

数体	光盘名称	注	零售	会员
4 CD	电玩星-百变奇兵(1)		29元	22元
4 CD	电玩星-百变奇兵(2)	★	29元	22元
6 CD	电玩星-六指狂龙帮(2002贺岁版)	◇	39元	30元
4 CD	动漫变形轮(上)		29元	22元
4 CD	动漫变形轮(中)	★	29元	22元
6 CD	新月魔典(1)		40元	30元
5 CD	新月魔典(2)		39元	30元
5 CD	新月魔典(3)	★	39元	30元
5 CD	新月魔典(4)	◇	39元	30元
4 CD	软体震裂-工具霸者(8)		29元	20元
4 CD	软体震裂-工具霸者(9)	★	29元	20元
3 CD	游戏龙番外篇-樱花魔界(1)		25元	20元
3 CD	游戏龙番外篇-樱花魔界(2)		25元	20元
9 CD	九龙藏经阁		29元	20元
4 CD	创意帝国		35元	25元
4 CD	数码相库		35元	25元
4 CD	真彩惊奇		35元	25元
12CD	创意.数码.真彩(3合套装版)	★	78元	60元
1 CD	靓丽天使-日韩美眉		15元	10元
1 CD	靓丽天使-欧美名模		15元	10元
1 CD	靓丽天使-对面女孩	★	15元	10元
1 CD	桌面总动员(2)		15元	10元
1 CD	桌面总动员(3)		15元	10元
1 CD	MTV最高动感(1)		15元	10元
1 CD	MTV最高动感(2)	★	15元	10元
1 CD	MTV最高动感(3)	◇	15元	10元
1 CD	MP3魔典音乐盒		15元	10元
1 CD	动画全接触(6)		15元	10元
1 CD	壁纸千寻(8)		15元	10元
1 CD	校园争霸		15元	10元
1 CD	音效梦工场	◇	15元	10元
1 CD	三维立体画	◇	15元	10元
1 CD	中外幽默百万	◇	15元	10元
1 CD	四大名补精华版	★	15元	10元
1 CD	最终幻想10CG全集		5元	免费
1 CD	工具霸者-2002珍藏版	◇	15元	10元
1 CD	漫画奇侠-丁丁历险记全集		15元	10元
1 CD	访客奇兵-午夜疯狂		15元	10元
1 CD	真俊杰4-落日武龙		15元	10元
1 CD	游戏奇奇宫-梦幻模拟街		15元	10元
9 CD	新组合空间(休闲篇)		28元	22元
8 CD	新组合空间(游戏篇)		28元	22元
8 CD	新组合空间(工具篇)		28元	20元
8 CD	新组合空间(驱动篇)		28元	20元
4 CD	新组合空间(动画篇)		28元	20元
4 CD	新组合空间(壁纸篇)		28元	20元
6 CD	新组合空间(综合篇)		28元	20元
3 CD	漫龙风暴-罗德岛战记+英雄骑士传		29元	22元
4 CD	漫龙风暴-天地无用+新(全52集)	★	35元	30元
4 CD	漫龙风暴-超时空要塞(全版合集)	★	35元	30元
3 CD	漫龙风暴-犬夜叉(30集)	★	28元	22元
3 CD	漫龙风暴-幻想魔传最游记(34集)		28元	22元
2 CD	漫龙风暴-纯情房东俏房客(25集)	★	25元	20元
2 CD	漫龙风暴-GPX高智能方程式(35J)	★	25元	20元
2 CD	漫龙风暴-封神仙界传(全26集)		25元	20元
2 CD	漫龙风暴-魔法阵都市(全26集)		25元	20元
3 CD	漫龙风暴-星方武侠(全26集)	★	29元	22元
3 CD	漫龙风暴-流星花园(全50集)	★	29元	22元
3 CD	漫龙风暴-烈火之炎(全42集)		29元	22元
4 CD	漫龙风暴-地狱神眉(全48集)	★	35元	30元
6 CD	漫龙风暴-一刻公寓(全96集)	★	45元	35元
6 CD	漫龙风暴-龙影十二城(上部)	★	45元	35元
6 CD	漫龙风暴-龙影十二城(下部)	◇	45元	35元
4 CD	漫龙风暴-OVA典藏版(第1部)		35元	30元
4 CD	漫龙风暴-OVA典藏版(第2部)	★	35元	30元
4 CD	漫龙风暴-OVA典藏版(第3部)	◇	35元	30元

标注：★标志为热卖中新品◇标志为即将上市预售中

■正版光盘特价场—10元3张(会员买6张送1张自选)■

◆CK01 全城体验(1)2CD	◆CK11 生灵魂斗门II
◆CK02 全城体验(2)2CD	◆CK12 壁纸千寻(5)
◆CK03 千禧游戏龙(1)2CD	◆CK13 壁纸千寻(6)
◆CK04 千禧游戏龙(2)3CD	◆CK14 壁纸千寻(7)
◆CK05 超频2000(7)	◆CK15 Flash5教程宝典
◆CK06 共享风暴(4)2CD	◆CK16 DIY-超频攻略
◆CK07 TV电视梦工场	◆CK17 软体震裂(1)
◆CK08 自由与美丽	◆CK18 软体震裂(6)2CD
◆CK09 心情故事	◆CK19 动画全接触(4)
◆CK10 杀气冲天	◆CK20 动画全接触(5)

邮购事项：所有邮购项一次邮购金额20元以上免收邮费，不足20元需加付5元邮费!


骄城





北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

《大众软件》邮购中心

快、快……，大家赶快订杂志

即日起可从邮购中心订阅2002年全年《大众软件》杂志，全年挂号邮寄，订阅价204元；平刷邮寄156元。全年《大众软件CD》挂号邮寄201.6元，平邮177.6元。《水晶宝合》，全年挂号邮寄240元，平邮216元。凡在邮购中心订阅全年大众软件杂志或全年光盘者，赠送第七届大众软件奖券二张及晶合互动最新游戏一款。

2002年全年电脑新时代杂志，挂号邮寄74元，平刷邮寄50元(此价格只在邮购中心享受)。订购全年电脑新时代杂志者，赠送第二届“电脑新时代”奖券一张、晶合互动最新游戏一款和飞鸟1代认证卡一张。

注：订阅全年杂志、光盘，平刷邮寄中途丢失，无法查询。

梦想成真

品名	价格
100+100百期攻略精华	68
2001年增刊.net	20
2001年1、2、5、7-10期杂志	6.5/本
95年合订本	25/本
96年合订本(上、下)	25/本
97年合订本(上、下)	25/本
98年合订本(上、下)	25/本
99年合订本1、4季度	25/本
2000年1、2、3季度	25/本
五周年水晶宝合	16/本
大众软件五周年——写在杂志边上	16/本
暗黑破坏神II(豪华版)	228
新世纪兴亡史	30
光明战史	28
七英雄物语I	30
七英雄物语II	30
王者之师	30
鬼马小英雄	28
炸弹超人	30

把梦想带回家

世纪圣诞与您共度

品名	价格
鼠标垫	5*
手机绳	10
小毛企鹅	10*
PU匙扣	15
拼图150张	23
毛绒相框4R	35
挂式钱包	36
博士帽企鹅	36*
腰包	45
大毛企鹅	50*
手提袋	70*
背包	75
手表	120*
特大QQ	180*

(会员不打折)

(带*产品，分为Q哥、Q妹，请您在汇款邮购时注明)

《大富翁》人物匙扣
2.5元/个

孙小美 金贝贝 阿土伯

(会员不打折)

金卡会员邮购软件，享受八折优惠(软件目录请看上几期杂志)
每次邮购产品，需加5元邮费。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn

点击www.jhpop.com，您可在“晶合软商网”上直接选购产品！

GIGABYTE

技嘉科技有奖调查问卷

国统涉外审字[2001]0008号
自愿调查

进入99年《商业周刊》“全球IT行业百强”排名的台湾企业有
答案（至少填写一家）：

唯一连续四年蝉联“台湾精品奖”的主机板企业是
答案：

主板厂商中月出货量高达一百万片的企业是
答案（至少填写一家）：

提供专利双BIOS技术的主机板品牌是
答案：

提供EasyTune III超频软件和@BIOS在线升级的主机板品牌是
答案：

在显卡产品中推出专有Dual Cooling散热技术的品牌是
答案：

在服务器机架式1U产品中率先实现IDE热插拔技术的品牌是
答案：

您认为主机板产品的最佳购买价格是
1、800元以下 2、800-900元 3、900-1000元 4、1000-1100元
5、1100元以上 选择

您认为显卡产品的最佳购买价格是
1、500元以下 2、500-700元 3、700-900元 4、900-1100元
5、1100元以上 选择

您认为最佳的计算机装机总价应在
1、4000元以下 2、4000-5000元 3、5000-6000元
4、6000-7000元 5、7000-8000元 6、8000-9000元
7、9000元以上 选择

您的装机方案来源于
1、朋友推荐 2、自己决定 3、经销商建议
选择

您的计算机使用经验为
1、没有接触 2、一年 3、两年 4、三年 5、三年以上
选择

您计划如何应用计算机
1、文字处理 2、上网 3、游戏 4、图形处理
5、办公 6、其他 选择

您经常阅读的前三个计算机媒体报刊杂志是（按拼音顺序排列）
1、CHIP新电脑 2、多媒体世界 3、电脑
4、电脑爱好者 5、电脑报 6、电脑高手
7、电脑商情报 8、电脑新时代 9、电脑自做
10、电子测试 11、大众电脑 12、大众软件
13、电子与电脑 14、个人电脑 15、计算机世界
16、计算机应用文摘 17、家用电脑与游戏机 18、微电脑世界
19、微型计算机 20、新潮电子 21、现代计算机
22、中国电脑教育报 23、中国计算机报 24、其他
选择

技嘉科技有奖市场调查活动说明

- 1、剪下本市场调查问卷（复印有效），认真填写调查内容，并连同您于2001年2月后所购买之任一计算机板卡产品的质量保证卡副卡一起寄到指定地址。为确保DIY用户的真实性，对于无法提供用户资料副卡的市场调查问卷将视为无效。
- 2、调查参与者应保证个人资料和联系方法的完整和准确性，个人资料不全或联络方法不准确将被视为无效
- 3、本次活动分为2001年2-6月和7-12月两个时间段，每个时间段结束后通过抽奖的方式选出三名幸运参与者。以当地邮戳为准确认调查参与者所参加的时间段
- 4、每个幸运参与者将得到技嘉科技提供的一辆上海通用赛欧轿车，个人所得税、购置费等相应费用由个人自理
- 5、必须在参与本次活动的信封上注明市场调查
- 6、调查问卷指定信箱
  信箱：北京市86-009信箱
  邮编：100086
- 7、抽奖实况将在2001年7月23日和2002年1月21日（中国教育电视台）电脑之夜栏目播出
- 8、本次活动如因不可抗或政策等因素意外终止，技嘉科技不承担任何责任
- 9、本活动最终解释和修改权归技嘉科技所有

本次市场调查活动由赛迪网信息技术有限公司承办

新编辑部故事

——走在“大软”边上



本漫画叙述了《大众软件》创办至今的许多重要事件，以及6年来在《大众软件》编辑部发生的众多趣事。书中刻画了数十位个性鲜明的人物，包括读者们熟悉的编辑、作者等。这一个个故事串联起来，可以说构成了《大众软件》6年来的发展历程，称得上一本“新编辑部故事”的漫画版本。

《新编辑部故事——走在“大软”边上》时间为线索，组织三十个故事，绘制3本约450页的漫画，每个故事前都有精美的出场人物设定画，极富收藏价值！

本漫画书共三本，每本150页，规格为大32开，正文黑白印刷，封面彩色印刷。

更正声明

本公司于2001年第20期《大众软件》杂志第88、89两页广告有误，随《晶合秘藏Ⅱ之红宝石》赠送的应为《石器时代2.0》升级版（可免费登录《石器时代》10次，但不能直接用WGS卡充值继续游戏）而非《石器时代2.0》正式版（送50小时时间，可直接用WGS卡充值继续游戏）。

对因此而给北京华义公司、北京智冠公司及其他公司和个人带来的不便，深表歉意。

北京晶合虹彩多媒体软件制作有限责任公司

《石器时代2.0——家族开拓史》产品介绍

石器时代2.0新手报到包

上市时间：2001年11月1日

零售价：29元

总代理：智冠电子（北京）有限公司

包括《石器时代2.0》客户端光盘和包括300点WGS点数的序列号，是替代原来《石器时代1.X》的零售版本。

石器时代2.0老手削暴包

上市时间：2001年11月1日

零售价：69元

总代理：智冠电子（北京）有限公司

包括《石器时代2.0》客户端光盘、300WGS点数红暴闪卡、塑胶红暴龙模型、原始人塑料充气狼牙棒和石器手机吊缀。产品本身所带序列号不对应WGS点数，但产品包含一张300WGS点数红暴闪卡，用户可用此卡充值使用。产品兼具实用性和收藏性，新用户、老用户都可使用。产品限量发行50000套，购买用户在北京华义注册后均可得到10万石币，其中2500名幸运用户更可获得游戏中珍稀宠物红暴龙一只。

石器时代2.0周边产品

上市时间：2001年11月1日

总代理：智冠电子（北京）有限公司

为配合《石器时代2.0》上市，北京华义还将同时推出一系列《石器时代》周边产品，包括石器"金格萨贝鲁"手表、石器"克克尔"帅气表、石器挂表手机链、石器手机吊缀和石器豆丁布偶。

《石器时代2.0》升级方法

《石器时代2.0》零售版于11月1日上市，华义同时也于11月1日开通数组《石器时代2.0》新服务器。11月1日-12月1日为过渡期，期间《石器时代1.X》和《石器时代2.0》都可以使用。预定从12月1日开始，华义所有各组服务器都将升级为《石器时代2.0》，玩家过去所有游戏数据、帐号等均保留不变，老用户必需使用新版《石器时代2.0》才能进入游戏。

已经购买了《石器时代1.X》的各位老用户可以通过以下途径得到新版《石器时代2.0》客户端程序：

1.访问北京华义游戏网，可到指定网址下载《石器时代2.0》完整升级版。

2.购买以下杂志等，即可免费得到《石器时代2.0》完整升级版（排名不分先后）：

《PC任我行》11月号

《大众软件CD》11月号

《电脑》11月号

《电脑爱好者光盘——玩游戏》11月号

《电脑报——游戏世界》11月号

《电脑校园》11月号

《晶合秘藏Ⅱ之红宝石》

《少年电世界》11月号（光盘版）

《网上俱乐部——游戏吧》11月号

《新游戏人》11月号

《游戏原动力》11月号

《CHIP新电脑》11月号

圣比尔《石器时代2.0攻略》

腾图《石器时代攻略全集》

3.购买《石器时代2.0老手削暴包》，享受超值升级服务。

得到《石器时代2.0》升级版的用户，如果已经购买并注册了《石器时代1.X》，延用原来的帐号和密码即可。如果没有注册过《石器时代1.X》，可以到北京华义游戏网免费申请一个WGS帐号，再到《石器时代》激活页面，免费申请一个《石器时代2.0》试玩序列号（限一次），可登录《石器时代》10次（不限时间），试玩结束后用户所有数据全部保留，但不能直接购买WGS卡充值继续游戏。如果试用用户希望正式使用《石器时代2.0》，请购买《石器时代2.0新手报到包》或《石器时代2.0老手削暴包》，重新用其中所附的正式序列号激活即可继续使用。试玩序列号申请日期截止至2001年12月31日。



您的英语飞跃了吗？

www.FlyEnglish.com 请上飞跃英语网了解优惠邮购方法和老用户升信息

飞跃英语系列软件

1、《我爱背单词 2001》……………………经典极品高效背单词软件
2、《时刻不觉背单词 2001》………………您在不知不觉中时刻巩固词汇量的单词精灵
3、《东方词圣 2001》……………………全面支持英语单词学习的独特在线辞典
4、《飞跃英语名著百部速读 2001》……流畅欣赏英文名著不是梦
5、《飞跃英语泛读王 2001》………………全面理解美国文化的阅读快餐
6、《飞跃复读王 2001》……………………电脑复读机之王
7、《飞跃听力王》……………………………听力速成必备软件



7款软件仅售78元

飞跃英语IV

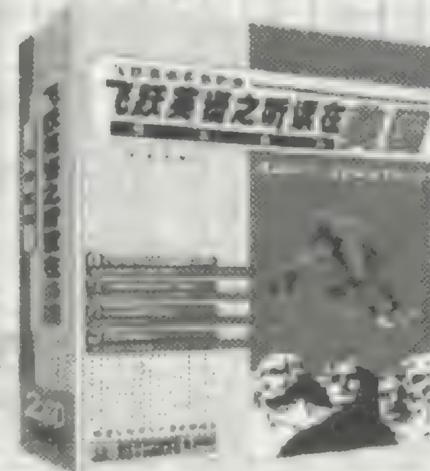
包括飞跃英语系列的全部7款软件，您英语飞跃的全面解决方案！

《飞跃英语IV》内容丰富，集成了目前最流行的背单词软件、功能强大的听力训练软件、复读机软件、辞典软件，还提供了大量以美国文化为背景的阅读材料和经典英文名著以及功能强大的听力软件。拥有您所需的听、说、背、译、读等全面的英语学习功能，是一款绝佳的英语学习工具。

听读在美国

包括飞跃英语系列的4、5、6、7四款软件，涵盖了大量的英文文章，全面满足您的听读需要！

完整收录100部由浅入深的长短篇英文原版世界名著，另有500万字的泛读材料涵盖美国文化的方方面面，帮助您迅速融入美国主流社会。所有小说和文章都能朗读。独有的速度训练功能有效地强迫您提高阅读速度，克服逐词阅读的坏习惯。同时，大量的听力材料，迅速提高您的听力。



4款软件仅售38元

我爱背单词2001



包括飞跃英语系列的1、2、3三款软件，背单词的彻底解决方案！

《我爱背单词》是久负盛名的畅销背单词软件，以其绝对的高效性成为同类软件中公认的极品。《我爱背单词2001》版记忆方法更多达53种，适合各种层次的英语学习者。《时刻不觉背单词》更取得了背单词方法的巨大突破，使您不必用心也能在做其他事的时候，在不知不觉中时刻巩固、增强词汇量。所有单词、词组以及12万条例句均可发声。

3款软件仅售48元

充分满足您听、说、背、译、读的全面需求！

最新产品推荐

彭蒙惠英语完全讲解版MP3

精选"空中英语教室"高级读本—《彭蒙惠英语》50篇课文的中英文全文,及今年1—6月180天的配套讲解,取材于美国最新报刊和现实生活,注重听说能力培养,了解异国文化,提高英语素质的最佳选择！………… 3CD 38元

美国之音MP3

500条精彩的美国之音新闻,每条都有英文字幕和注释,附赠完全对照英文原书一本,可练习阅读,特别英语和标准英语,不同语速满足不同需要,最正宗的美语,让你的耳朵过遍最广泛的视角,探触完全新鲜的世界！………… 1CD+书 22元

碟霸—周星驰不完全影展

十部卖座电影,笑料荟萃,令你捧腹笑！精彩的剧情点评,让您在欣赏影片的同时更深入了解影片内涵,突破票房极限,消除庄产定势,深入人心的无厘头观念,雅俗共赏之周星星！………… 4CD 38元



飞跃英语网: www.flyEnglish.com
东方红软件工作室荣誉出品

里仁软件行销联盟承销
京里仁计算机公司发行

北京分销中心 太平洋 82667388 知春电脑城 82619601 公主坟科苑书城
广州代表处 020 87502769 13925157304 上海代表处
现向全国继续诚招分销商,同时欢迎各软件开发商或制作小组洽谈总代理或总承销的合作。 全国各地软件专卖店、音像店及新华书店均有售

新品上市 强档推荐

《克隆王 1.0》

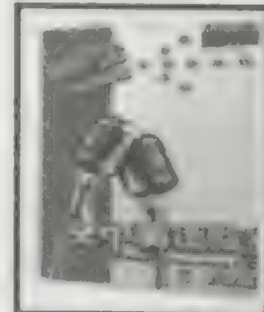
内容全面：直接对硬盘扇区进行备份和恢复操作，能够有效的对数据作深层保护。

操作简单：不需安装，只要将磁盘或光盘作为主引导即可进入克隆王界面。操作过程简单，既可以按照默认的设置进行操作，也可按照用户自定义设置的方式进行备份和恢复。

快速恢复系统：安装一次 Windows 大致需要 30 分钟到 60 分钟，而用克隆好的 Windows 备份来恢复系统，只需短短几分钟。

备份和恢复计算机：克隆王可将硬盘中的所有数据，保持原有的状态，备份到另一个硬盘或分区。这样可以将大量的数据和文件保存成一个文件，方便用户整理与保存。——————— 48 元 /1CD+1 软盘 + 说明手册

《空中英语教室高级读本 MP3》



“空中英语教室”是知名的美语广播电视教学杂志，面向全球华人，在北美、加拿大、台湾、中国内地等逾 50 个电台、电视台定期播出。本专辑收录了“空中英语教室”高级读本《彭蒙惠英语》近 50 篇精选课文的中英文全文，及台湾 2001 年 1 月到 6 月约 180 天的完全配套讲解，是此节目在大陆的“定期广播站”。————————— 38元 /3CD

英语革命 人生跃进

碟中碟英语软件热卖月

《美国之音MP3》

要听、要读、要思考？用原汁原味的美国之音！它为你提供最正宗的美语、最广泛的视角！它收录了美国之音 1999 年到 2000 年 500 篇精彩新闻，每篇均有完全英文字幕和单词注释可供学习。所有新闻按八大栏目编排，栏目分为标准英语（正常语速）和特别英语（慢速）进行播报，适合不同听力程度的你！

22 元 /1CD+ 原文对照书

《许国璋电视英语 MP3》



38 元 /4CD

中央台长盛不衰的经典教学节目，包含许国璋电视教学的完整内容。由北京外国语大学知名教授讲解，其教学特点是：1、**双语讲解**：中外名师用中英文两种语言讲授，既可锻炼听力，又能深入理解。2、**突破语法**：深入浅出地诠释语法要点，轻松逾越语法障碍。3、**飞跃词汇**：围绕中心词汇，讲解多种短语搭配，全面掌握词汇内涵。

听电影学英语 MP3 系列》

本 MP3 系列共四集，精选了极受观众喜爱的 12 部世界经典原版电影，以数码方式录音，影片对白更加完美，并附有 250 余页的中英文对照脚本及难点注释，让您醉心于精彩情节的同时更领略英语的魅力！

第一辑：《魂断蓝桥》、《人鬼情未了》、《狮子王》

第二辑：《阿甘正传》、《西雅图不眠夜》、《泰坦尼克号》

第三辑：《克莱默夫妇》、《简爱》、《走出非洲》

第四辑：《蝴蝶梦》、《毕业生》、《音乐之声》

28 元 /1CD+ 中英文角本

其他产品：

产品	价格
《千万别学英语》	58元/4CD+原版书
《我爱背单词2001》	48元/3款软件
《飞跃英语IV》	78元/7款软件
《听读在美国》	38元/4款软件
《疯狂英语MP3》	22元/1CD+原文对照书
《空中英语教室高级读本MP3》	38元/3CD
《希望-英语杂志》	48元/4CD
《新东方学校 TOEFL 考试系列软件》	38 元 /1CD

到以下各店购买本公司产品均可享受惊喜优惠价！

敬请光顾全国软件专卖店 新华书店 外文书店



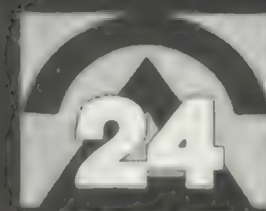
京里仁计算机公司

里仁软件行销联盟

网址：www.dzd.com.cn 咨询电话/OEM：62654732/33/34/35

以上产品欢迎邮购，每套另加邮费5元

邮购地址：北京市中关村邮局107号信箱 邮编100080


24

简体中文版
49元

布莱尔女巫
BLAIR WITCH

挑战一切邪恶……



根据曾轰动影坛的同名电影改编而成
动作冒险类游戏的扛鼎之作
风靡全球60多个国家
购买游戏就有机会参加亿派冒险之旅并成为亿派游戏俱乐部成员
每款游戏前100名寄回反馈卡的用户将获赠精美礼品帽



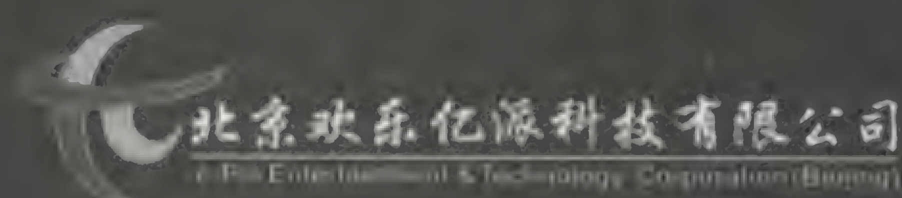
小镇幽灵
11月4日上市



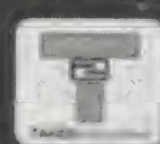
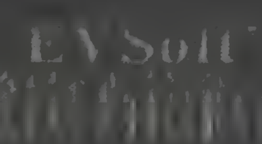
石棺传奇
11月30日上市



鬼影森林
12月31日上市



娱乐创造世界

诚征全国经销商
北京欢乐亿派科技有限公司



依然是那种心动的感觉
如果你玩过《剑侠情缘 I》
这次你会在出色的声光效果中回味四年前那份曾经有过的激动
如果你玩过《剑侠情缘 II》
这次你能感悟到二代剧情背后的前世恩怨和秘密
如果你玩过《剑侠外传之月影传说》
这次你将体会到一代经典武侠RPG中那更宏大、丰富的武侠世界
新剑侠情缘
盟创科技特别推出P4X266 "新剑侠情缘" 主题主板——泰安S2266,全国限量销售1000片
TYAN
Kingston

神秘岛III 放逐

原声音乐大碟

游戏光碟

游戏制作内幕光碟

千万级作品，世界最畅销经典系列游戏之全新续作！

简体中文版

6CD 69元

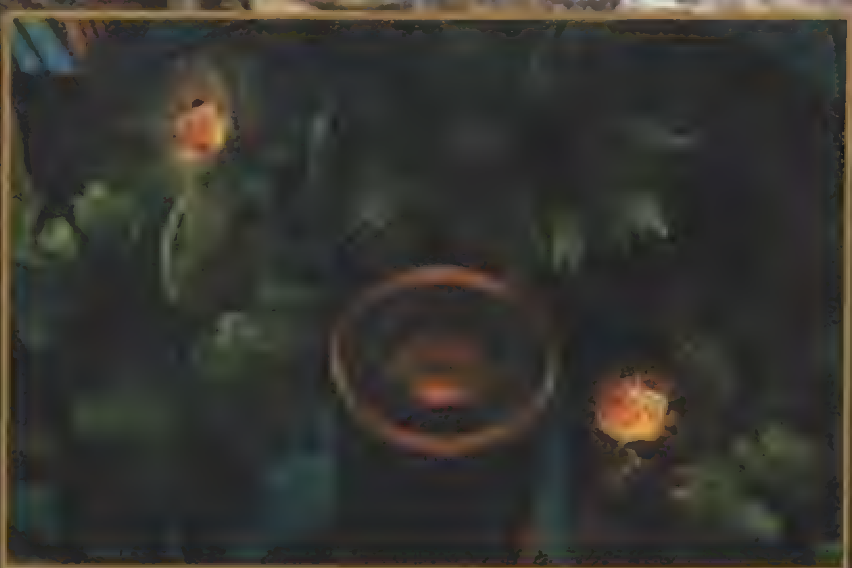
“神秘之旅11月出发！

“游神秘之岛，赢神秘大奖！”

活动现已火热展开，详细情况请关注育碧软件官方站以及《大众软件》11月刊。



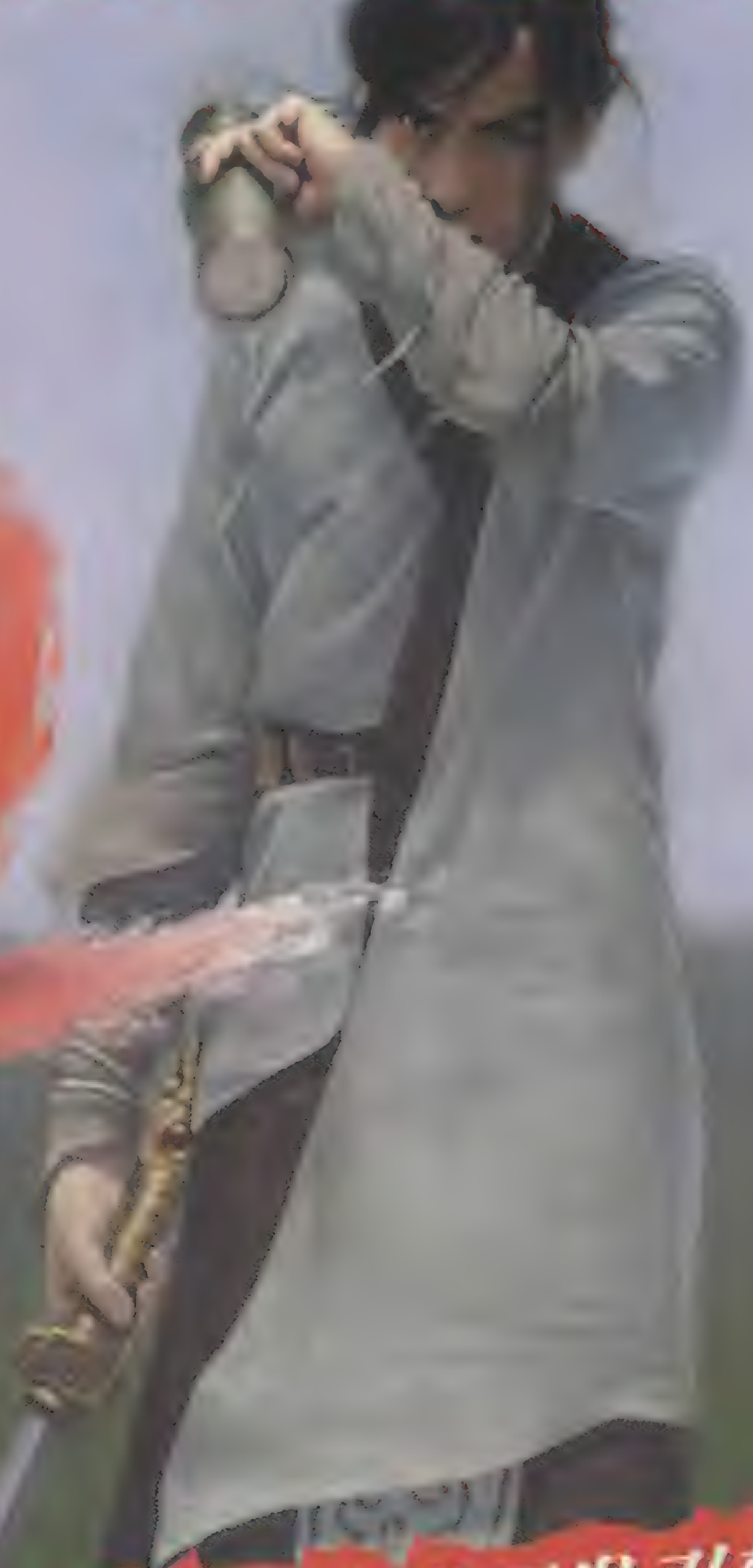
登峰造极的图像表现，体验最为真实的临场感受。



超越前作的谜题机关设置，令游戏更加扑朔迷离。



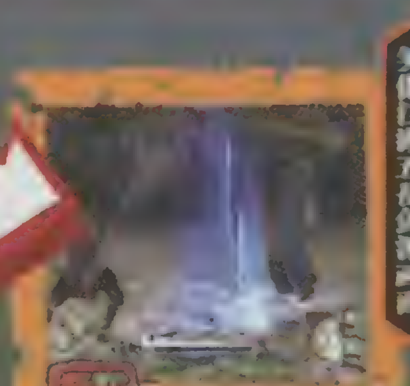
多重故事不同结局，故事情节与发展更趋复杂化。


昱泉国际
笑傲两岸三地50万畅销记录·令狐冲再战江湖！
笑傲江湖
五嶽劍派
SWORDMAN
搭载昱泉国际2001新3D技术开发引擎


超越日月神教5倍以上的剧情架构、游戏系统！
直逼PS2、XBOX的画面演出水准！
三〇〇〇面令狐大侠

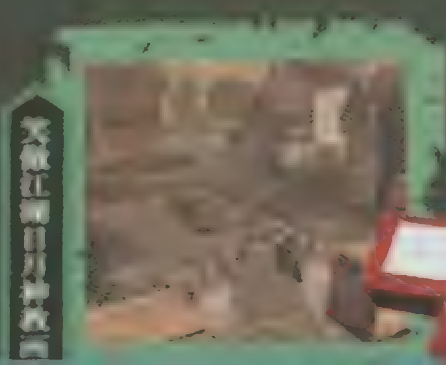
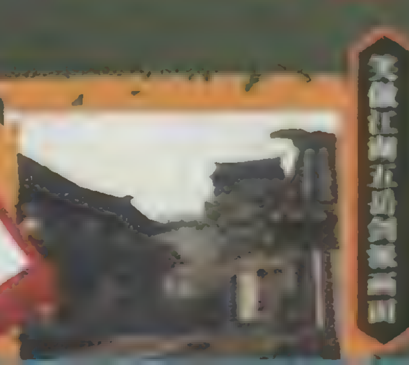


五〇〇面令狐大侠
比一代更强更猛的游戏要素 请你眼见为凭　一二代令狐大侠同台较劲 看谁够帅够俊~



全面进化！绚丽刺激的战斗演出！
书册、数值能力系统再提升，习得各门派武学秘技
可依据过关所需能力，随时变更领衔主角
武器随时变更，战斗画面让你操尽18般兵器
新迷宫机关与陷阱，需靠特殊能力才能突破



即时任务提示机能，即时告知剧情进展
追加支线剧情，游戏变化度比前作更高
逼近游戏机的画面效果，无人能敌
全新改版电影式运镜手法，保证不头晕不迷路



制作发行
昱泉信息技术(上海)有限公司





笑傲江湖@网络版
ON LINE
◆全亚洲第一款3D网络游戏，真正360度网络江湖
◆神州12亿人翘首期盼！第一款金庸小说网络游戏！
◆挑战韩流，给你非一般的超炫3D场景，让你身临其境，留连忘返
◆昱泉国际倾力制作，场景不断开放丰富，无尽的任务给你百分百的新鲜感受
◆绝妙的轻功，让你飞檐走壁，行若游龙
◆百台Server，百兆带宽，连线顺畅，任你笑傲江湖
◆24H全天候的在线服务品质，百万用户服务保证
2001年
十二月
正义连线
制作发行
昱泉信息技术(上海)有限公司
锁定昱泉游戏网!!
昱泉游戏网 http://www.lsolg.com.cn

一部经典独到凝聚精英力量的巨作将在年内诞

《地球时代》兼《星际争霸》（即时战略）和《帝国时代》游戏二者之长，并加以创新，形成了自己的特色。
《帝国时代》游戏的总设计师Rick Goodman担当主设计，同时还邀请了《星际争霸》游戏职业高手担任游戏平衡顾问。

地球 EMP EA



比较项目	帝国时代	地球时代
包括年代	4个（结束于铁器时代）	12个（结束于纳米科技时代）
历史纵深	公元450-1450年	公元前500000年-公元2200年
单位总数	60	200
文明种类	12	可自行设定的文明
特殊单位	12（12文明各自拥有）	24位以上的英雄人物
画面引擎	2D	3D
游戏环境	白昼	有日夜与季节的循环







『编辑导语』

这期专题企划有两篇精彩的文章奉献给大家。

一篇是介绍国外游戏发展趋势的，一篇是分析国内游戏行业发展道路的。其实都已经是尘埃落定的事了……但是，有些问题冷却一下，回过头来再看，也许是合适的。在这个冷飕飕的晚秋里，冷静地阅读这两篇文章，或许能让你和我们一起多一些思考和知识，这也就够了。

中午吃午饭，和几个同事回忆起小时候的一些经历，捅鸟窝、捉马蜂、逗蛐蛐、做弹弓。发现大家的经历都差不多。挺兴奋的，过一会儿又都沉默下来，突然感到憎恶PC这样东西。



整天除了写文章就是玩游戏，这两天眼睛都快瞎了。

就爱玩电子游戏，如果这十几年来我不玩游戏，现在能多读多少本书？我并不后悔，我比较在意个人享受，读书和游戏都是为了体验人生中自己最喜欢的部分，我讨厌去想以后的事。

那天我对临座的JIN说，人的生命太短暂了。他说你怎么突然冒出这么一句来？我说咱们整天就这样面对着这台电脑，如果没有电脑，不知道参加了多少户外活动，增长了多少见识呢。



有时候下了班又感到孤独，似乎只有在单位，又攀登过了一座高山，又写完了一万多字的东西，晚上，在那里没黑没白地玩游戏，才觉得挺快乐的。我会想某个人，特别地想，但是我抑制住自己，不去想。夜里1点，下楼买点烤串吃，不错。10个肉筋、5个板筋，10个肉串，刷酱烤的，再来一盒炒米饭。

有时候坐上出租车了，看着外面的月光，就觉得人是多么孤单的动物啊。

生铁

post-boy@popsoft.com.cn

江苏 Dagou

真实是怎样炼成的？

——《英雄本色》（Max Payne）图像技术分析

相信玩过《英雄本色》的朋友都会叹服于游戏画面的逼真细腻，可能有些朋友已经从其它媒体上了解到了游戏所使用的是MAX-FX引擎。这是一部怎样的引擎？它在游戏中起着怎样的作用？它对今后3D游戏的发展会造成怎样的影响？这正是本文所试图向大家介绍的。



赛车是如何驱动的？

要想对3D游戏作深入的考察，首先必须了解关于3D引擎的一些基本知识。

根据《游戏大词典0.1版》的解释，“引擎”（Engine）是指“用于控制所有游戏功能的主程序，从计算碰撞、物理系统和物体的相对位置，到接受玩家的输入，以及按照正确的音量输出声音等等。游戏引擎将游戏的所有元素捆绑在一起，指挥它们同时、有序地进行。这段庞大的程序代码通常是由首席程序师负责的。”

用一个形象点的比喻，我们可以把游戏引擎比作赛车引擎。大家都知道，引擎是赛车的心脏，决定着赛车的性能和稳定性，因此对于生产商来说，不仅要确保它拥有强大的马力，还必须保证它具有应付比赛中出现的各种复杂状况的能力。至于赛车的外观、操纵感等特点，则是围绕引擎而产生的、可被车手直接感知的外在特性，这些外在特性实际上可以看作介于引擎和车手之间的一层“界面”。

游戏引擎也是如此，大家通过游戏所直接体验到的剧情、关卡、美工、音乐等内容，都是围绕游戏引擎而加入的外在特性。在这里，引擎扮演着核心发动机的角色，支持并协调着各单位的工作，它所产生的结果有的是我们能够直接观察到的，而更多则是在后台完成的。下面简单介绍一下一部标准的3D引擎所具备的几个基本功能。

在所有功能当中我们最容易观察到的是游戏的光影效果，即场景中的光源将如何影响到其它的人或物，这是由引擎所决定的，一些基本的光学原理，如折射、反射等，都是通过引擎的不同编程技术实现的。以动态光源（Dynamic Lightning）为例，动态光源下的游戏场景会随光源的变化而变化，例如向走廊发射一枚火箭，在火箭穿过走廊的时候会依次照亮走廊的不同区域，而当火箭通过后这些区域则会重新回复为初始状态。除视觉效果外，动态光源对游戏的玩法也会产生一定的影响，例如在某些隐秘风格的游戏中，你可以人为地制造一些阴影区域以藏匿其中。

引擎的另一重要功能是为游戏提供基本的物理系统（Physics System），即“控制物体运动模式的一套规则”*，例如，当角色跳起的时候，系统内定的重力值将决定他能跳多高，以及他下落的速度有多快。当然，这个物理系统无需严格遵守牛顿定律（事实上，大部分动作游戏中的动作都是违反牛顿定律的），除非你希望追求高拟真度，如飞行模拟游戏。

物理系统的核心部分是碰撞探测（Collision Detection），这是“游戏中用于探测物体的物理边缘的一种技术。当两个3D物体碰撞在一起的时候，碰撞探测技术会防止它们相互穿过而重叠在一起”*。当一个物体在场景中运动的时候，碰撞探测会不断检查该物体是否撞上了其它东西，如果撞上，则根据对象作出相应的反应，如果没有，则重复最初的动作。这就确保了当你撞在墙上的时候，不会穿墙而过，也不会把墙撞倒，因为碰撞探测会根据你和墙之间的特性确定两者的位置和相互的作用关系。

引擎的另一职责是负责玩家与电脑之间的交互，处理来自键盘、鼠标、摇杆和其它外设的信号。如果游戏支持联网特性，则这部分代码也会被集成在引擎当中，用于管理客户端与服务器之间的





通信。

此外，引擎还负责游戏图像处理的一些具体任务，如动画系统。目前游戏所使用的动画系统一般有两种，一是骨骼动画系统，一是模型动画系统，两者从技术上看完全不同，前者是用内置的骨骼带动物体产生运动，后者则是在模型的基础上直接进行变形。游戏引擎将这两种动画系统预先植入游戏，以便动画师为角色制作各种动作。

引擎最直观也最重要的功能是——渲染，渲染所涉及的技术内容同光影效果一样复杂，有兴趣的朋友可以参考相关的技术文档，此处不再赘述。我们只需要知道，在3D世界中，所有模型，包括人物、武器、场景，都是由多边形构建而成的；建模完成后，美工把材质贴图按不同的面赋予这些模型，就像为骨骼蒙上一层皮肤，例如，把木纹贴图赋予3D桌子，这张桌子就会呈现为木质，赋予其铁皮材质，则会变成铁皮桌；最后再由渲染引擎通过计算，合成入其它信息，在游戏的运行过程中把这些效果实时渲染在玩家面前。渲染引擎在引擎的所有部件中是最复杂的，它的强大与否直接决定着最终的输出质量。

以下是Epic游戏公司开发的“虚幻”（Unreal）引擎所包含的主要部件，共分为三大系统，每一系统又可分出许多小的组件：

1、渲染引擎：
* 场景模型渲染　* 动态物体渲染
* 光影渲染　* 粒子系统渲染
* 音效

2、游戏服务：
* 文件管理和保存
* 游戏组件管理（关卡、角色）
* 网络　* 物理系统
* 碰撞　* 控制台
* 输入管理（鼠标/键盘/摇杆）

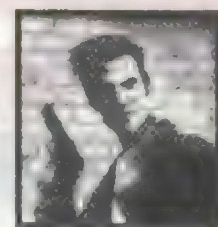
3、编辑工具
* 关卡编辑器
* 模型输入/输出插件(3DS Max和Maya)

从上面的介绍我们可以知道，游戏引擎实际上相当于游戏的一个整体框架，框架打好后，关卡设计师、建模师、动画师只需往里填充内容即可。因此，在3D游戏的开发过程中，引擎的制作往往会占用最多的时间，比如《英雄本色》的MAX-FX引擎，从最初的雏形Final Reality引擎到最终的成品，共花了四年多时间。玩家抱怨游戏开发了这么久却只有这么短的剧情，其实从某种意义上来说，《英雄本色》并非一款真正的游戏，它更像是一段引子，或者说是一段用于演示MAX-FX引擎的特点的技术演示程序。据说《麦克斯·佩恩2》仍将采用MAX-FX引擎引擎，相信它的开发周期决不会像前作那样漫长。

正是考虑到从头编写引擎的复杂性，因此大部分制作者都会选择购买现成引擎的使用权，然后再按自己的要求对其进行修改。目前比较有名的引擎除了MAX-FX外，还有大家所熟悉的“雷神之锤3竞技场”引擎、“虚幻”引擎、LithTech引擎（代表作《无人永生》）、Infinity引擎（代表作《博德之门》系列）、Omen引擎（代表作《孤胆枪手2》）、NetImmerse引擎（代表作《波斯王子3D》）、Serious引擎（代表作《英雄萨姆》）以及“夜曲”引擎等。

事实上，除了开发中的“毁灭战士3”引擎外，目前的这些引擎很难分出高下，它们各有特点，适用于不同的风格，有的在处理光影方面表现不错，有的在渲染开阔场景时效果较好，有的则性价比较高，笔者将在今后对这些引擎的特点作分别介绍。





麦克斯是如何成名的？

了解游戏引擎的基本知识后，在阅读MAX-FX的技术资料时我们就可以做到心中有数。下面让我们一起来看看MAX-FX引擎的主要特点。

根据Remedy公司提供的官方介绍，“MAX-FX的核心部分是一个只支持硬件加速的渲染引擎（注：E2引擎），支持DirectX 7.0且针对所有支持DirectX 7.0的主流3D加速卡作了优化。MAX-FX引擎包含有多种编辑器和基层程序库（注：由硬件商提供的程序库，相当于硬件与游戏之间的一层界面，开发者可以通过它直接调用硬件的各项功能。*），内置有粒子系统、骨骼动画系统、辐射光影系统和基于出口的图像优化等特性。引擎可以支持数量极高的多边形，以便开发者绘制更为细腻的场景和角色。”

分析一下这段话，我们大致可以把MAX-FX的特点总结为以下几个部分：

1、渲染技术。这里主要是指辐射光影系统（Radiosity Lighting），它可以结合物体表面的所有光源效果，根据材质的物理属性及其几何特性，准确地计算出每个点的折射率和反射率，让光线以更自然的方式传播过去，为物体营造出十分逼真的光影效果。它比常见的光影系统更为精确，据我所知，《英雄本色》是第一部采用辐射光影渲染技术的游戏，这种技术以往只在一些高级的建筑设计软件中出现过。

2、优化技术。主要指“出口优化”（Exit Optimization）。大家都知道，电脑游戏中最令人头疼的问题就是如何在保证流畅帧速的前提下，达到最理想的细节度。《英雄本色》采用的这种“出口优化”技术使电脑只绘出玩家看得见的部分，而不去理会那些被遮挡住的物

体，例如，当你站在一条狭窄的走廊上的时候，只有两边的墙以及前方视野内的物体会被渲染出来，而墙背后的物体则会被忽略不计。这一技术类似于传统的“剪切”技术（Clipping），即“将那些处于3D场景或可视范围（屏幕画面）以外的物体（包括2D图片和3D物体）剪切掉，以加快游戏的运行速度”*。

MAX-FX引擎采用的另一优化技术是“细节等级”系统（Level of Detail），通过自动降低远端物体的细节度（例如减少多边形数量，降低贴图分辨率），以实现运行速度和图像品质的平衡。这一技术类似于我们通常所说的阶层式贴图（Mip-Mapping）。

3、贴图技术。主要是指“多层材质贴图”



（Multitexturing），“这一贴图技术允许开发者在单一物体表面加入更多的通道，以产生更复杂的效果，如反射、彩色光线、烧焦的痕迹等。例如一面砖墙，如果你使用单一材质的话，只能表现出砖的效果，而使用多层材质贴图之后，就可以在砖墙的材质上再叠加海报的贴图、油漆的材质、弹坑的凹凸材质、聚光灯的光照效果等”*。在《英雄本色》的场景当中，我们可以大量见到这类贴图。此外游戏还采用了衣物贴图技术，这一技术可以产生衣袂飘飘的感觉，使衣物不再如铁板一块死死地贴在角色身上，大家可以注意观察一下麦克斯身上那件标志性的黑色风衣。

4、子弹时间（Bullet Time）。“Bullet Time”这一称谓源自电影《黑客帝国》，实际就是指特定场合下的慢动作状态，例如开场时女主角飞起踢腿的360度旋转画面。之所以被赋予“Bullet Time”的名字，是因为在慢动状态下子弹的飞行轨迹可以看得一清二楚。许多媒体把《英雄本色》同《黑客帝国》相比，认为《英雄本色》的“Bullet Time”源自《黑客帝国》，其实不然。MAX-FX引擎已经开发了4年多时间，早在1998年Remedy就已经为它加入了这一特性，而《黑客帝国》直到1999年才大红大紫起来。如果说有什么影响的话，那就是在《黑客帝国》成功之后，Remedy更注重了这一手法的运用。

MAX-FX引擎在其它一些方面，如用于创建烟雾、火焰、水和爆炸场景等特效的粒子系统，可以保证人物动作自然流畅且不出现错误变形的骨骼动画系统，以及对被称为代表着3D图像之未来的硬件转换与光源处理（T&L）技术的支持，对3D音效和力反馈控制的支持，都表现得相当出色。另外，可支持多边形数量的多少，也是衡量引擎强大与否的重要指标，如同汽车引擎的马力。尽管Remedy小组并未透露MAX-FX引擎可支持的多边形数量的具体数字，但从“极高”二字我们也可以猜测到这一数字必定比目前市面上的其它游戏引擎要高。

除了图像的逼真度、细腻度以及运行的速度和稳定性外，3D引擎还有两个很重要的性能指标——开放性和灵活性，这两个指标是相辅相成的。MAX-FX引擎提供有一套完整的编辑工具——MAX-ED编辑器，它的核心组件是MAX-ED关卡编辑器，此外还包括用于编辑和修改游戏中的粒子特效的粒子编辑器ParticleFX，用于更换角色的外貌、服饰等的角色编辑器ActorFX等。强大、开放的编辑功能使玩家可以自由地对游戏进行改装，目前《英雄本色》已有一款以中国功夫为主题的改装版问世。也正是由于其开放性，使MAX-FX引擎可以适用于包括赛车游戏在内的不同类型的游戏，以及游戏以外的不同用途，如建筑设计、军事模拟、人工智能和网络应用等。

尽管MAX-FX引擎在视觉效果上的成就有目共睹，但公正地说，它还算不上是最优秀的游戏引擎。MAX-FX引擎的最大缺陷在于它没有集成联网功能，并且在一些细节上也有欠雕琢，例如没有镜面反射效果，大家在游戏中所见到的镜面只是一层简单的贴图而已。其实镜面反射特性早在《毁灭公爵》里就已经出现了，大家或许还记得对镜子开火的傻事。Remedy没有





给游戏加入镜面反射，或许是考虑到它所耗用的资源过多。



至于为什么MadOnion.com把MAX-FX作为其权威3D测试软件3DMark 2001的专用引擎，并非因为MAX-FX是最优秀的3D引擎，而是因为Remedy公司本身就是MadOnion.com的大股东。Remedy在开发MAX-FX引擎的过程中一直同MadOnion.com保持着密切的合作关系，他们在为MadOnion.com提供源代码的同时，利用3DMark测试自己的引擎，并根据测试结果对引擎进行修改。双方是一种互惠互利的关系。

前面已经介绍过，引擎只是游戏的框架，如果没有具体的素材，再强大的引擎也将无从表现。据说在制作过程中，Remedy曾对纽约作了实地考察，并带回5500多张照片和长达12小时的录像，其中包括纽约的地铁、色情旅馆和贫民窟等大家所熟悉的游戏场景。

除了真实的复制外，《英雄本色》在图像方面的另一成功之处在于大量借鉴了电影的表现手法，其主要借鉴对象包括东方的武打动作片和西方的悲情侦探片。喜爱电影的朋友可以从游戏中明显地看出吴宇森式的动作风格，《盗亦有道》(Goodfellas)、《低俗小说》(Pulp Fiction)和《虎胆龙威》(Die Hard)等经典影片以及《七宗罪》(Seven)、《普通嫌疑犯》(The Usual Suspects)等现代恐怖片的痕迹。

下面就以游戏中最长的一段过场动画为例，谈谈电影手法对这部游戏的影响。这段过场发生在第一章的地铁走廊中，麦克斯约了药品管制局(DEA)的头头亚历克斯会面，没想到在他们如约相见的时候，一名杀手当着麦克斯的面从背后射杀了亚历克斯，而麦克斯只能绝望地看着亚历克斯倒下，因为他们之间被一道紧锁的铁门隔开着。

当时制作人员花了近两天时间设计这段场景，其中大部分片段均已就绪，唯独亚历克斯中弹倒下的镜头无法取得令人满意的效果。最初的方案受技术限制而无法实现，于是，从最简单的视角到最奇怪的视角，设计师试验了无数死亡场景，结果无一适用。由于这是游戏中很重要的一段动画，它标志着麦克斯孤独之旅的开始，因此必须做到精彩。

最后设计师终于从吕克贝松的成名作《这个杀手不太冷》(Leon: the Professional)中获得了灵感，他们把这段镜头做成了整部游戏中唯一一处以主观视角演绎的片段。当亚历克斯中弹跌倒的时候，玩家通过亚历克斯自己的眼睛记录下了死亡前所见到的一切，直至陷入一片白光。最后的效果非常出色，Leon迷们一下子就认出了这段熟悉的镜头。

另外值得一提的是游戏中衔接关卡所用的200多幅以"连环画+配音/音效"形式出现的过场画面，这种电子小说式的风格给人以耳目一新的感觉，在压缩成本的同时，也为玩家保留了想象的空间。



你的游戏是否好玩?

从上面的介绍我们可以看出，《英雄本色》在逼真度方面的确达到了一个空前的高度，这种真实带给我们的是强烈的视觉冲击。那么，今后的3D动作游戏是否会以追求更高的真实度为其发展目标呢?

毫无疑问，随着电脑系统的越来越强大，许多以往无法实现的想法将被一一付诸实践，我们将看到由越来越多的多边形构成的场景和角色模型，越来越接近现实的光影效果，越来越绚丽的特技效果，人物的表情、动作会同真人毫无二致，过去的种种限制也将被逐渐取消。在《红色派系》(Red Faction)中，我们已经领教到了Geo-Mod引擎的威力，这款号称"第一个实时的、可任意改变几何体形状的3D引擎"允许玩家使用武器在墙壁、建筑物或任何坚固的物体上炸开一个缺口，桥可以被炸断，墙上可以被炸出一个洞，你甚至可以在平地上炸出一个坑，跳进去作为掩体，这种真实度在以往是难以想象的。然而，图像和物理方面的高度真实是否一定代表着3D游戏的未来呢?我并不这么认为。

对于游戏来说，真实性只是一种手段而非目的，游戏的目的在于寻找乐趣。许多科幻/奇幻风格的游戏不需要也不可能依靠真实性博得玩家的青睐，但它同样代表着未来3D游戏的一大分支。单纯为追求真实性而生产的产品绝不是游戏，而只是一种展示引擎和机器的工具，没有任何实质意义。

最后还是让我们用《无人永生》开发小组的一段话来结束全文："基于现实世界的游戏将继续模糊虚拟与现实之间的界限，开发者无疑会进一步挖掘、提高游戏引擎在真实性方面的潜力。不过，未来必定会有更多的游戏建立在超越现实、超越真实性的基础上，它们将为玩家带去各种各样不可思议的动作体验。所有问题最终都会归结为一点——你的游戏是否好玩?"

注："*"处的文字均引自《游戏大词典0.1版》。



“战国时代”看大宇

本刊记者 紫辉

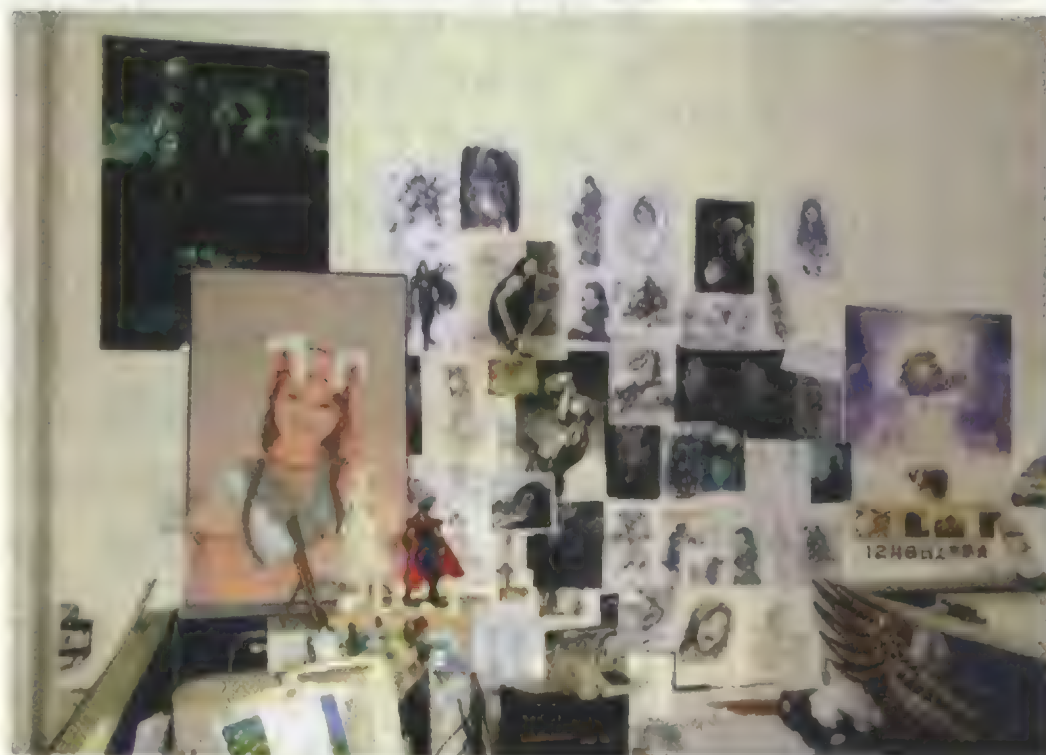
梦开始的地方

电脑游戏在中国的发展也就是这十几年的事情，在这段时间里，伴随着电脑行业的飞速发展，中国的国产游戏也从无到有、从凤毛麟角到种类繁多、从碌碌无为到有人喜欢。如果把时间比作一个向两极无限延伸的坐标轴，那么这十几年只不过是坐标轴上一条极短的线段而已。然而，这条极短的线段对于中国玩家来说，是伴随着国产游戏风风雨雨的十几年；是对国产游戏又爱又恨的十几年；是苦苦等待、企盼中国游戏业迅速成长漫长的十几年。也就是在这段不长不短的时间里、在中国游戏业简短的历史上出现了一个传奇——一个被某些业界人士赞喻为“中国游戏业的一个神话”、“中文RPG不可逾越的巅峰之作”——这就是“统治”国内电脑游戏界长达4年之久的《仙剑奇侠传》，而创作出这个令无数人为之动容落泪的悲剧爱情故事、制造这一业界奇迹的就是——大宇资讯股份有限公司。





说起大宇，相信大多接触过电脑游戏的人不会陌生，有口皆碑的《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》系列、《大富翁》系列以及《明星志愿》系列等都是出自大宇之手。有种说法，说大宇是中国游戏厂商中的Blizzard，尽管我不太赞同这种不确切的比喻，



毕竟中国的游戏研发水平还无法与外国同行业相比，但是这善意的言辞多少反映了人们对大宇的一种认可、一种期望，它使人们看到了中国游戏未来发展的希望。“大宇”在玩家的心目中不再是一个简单的游戏公司代名词，而是一个梦想、一个能给他们带去无尽快乐的梦想、一个梦开始的地方。想当年《仙剑奇侠传》赚取了多少少男少女心酸的眼泪，一些痴心人更为一个谣传的、并不存在的完美“隐藏结局”而苦苦寻找；《大富翁》系列给人们带来了多少无尽的欢声笑语；《明星志愿》系列又让多少人沉迷于亦幻亦真的“明星梦”之中。

梦醒时分

2001年可以说是大宇的丰收年，《大富翁Ⅴ》、《新仙剑奇侠传》以及《仙剑客栈》的相继上市着实让大宇火了一把，而玩家在欣喜地准备过把瘾、重温旧梦时，却发现愿望与现实之间的差距从来就没有缩小过——好梦易醒梦难圆。在这一系列游戏上市后，除《仙剑客栈》在推出后市场反映良好外，其它游戏如《大富翁Ⅴ》，由于游戏采用了即时制，虽然对于《大富翁》系列来说，大宇的这种做法是种创新、是为了适应网络对战而采取的一种游戏方式，但它却忽略了一直以来《大富翁》系列主流玩家的口味，游戏未考虑周全，没有回合



制与即时制的互换，且游戏无法存档，致使游戏上市后许多玩家难以适应这一新变化。《新仙剑奇侠传》在继《大富翁Ⅴ》之后上市，在没有等来《仙剑奇侠传Ⅱ》时，这个《新仙剑奇侠传》也应算是给众玩家"6年仙剑梦"的一种心理安慰吧。然而，暂且不管1.8G那庞大的游戏安装容量以及"新瓶装旧酒"之说，在游戏上市后，游戏本不该出现的BUG问题频频出现，游戏补丁层出不穷，最新的游戏升级补丁已出到了第三版（详见大宇官方主页）。到第三版为止，《新仙剑奇侠传》形形色色的BUG总数已达32个，光导致死机的严重BUG就有5个，占BUG总数的1/6多。这就像是刚刚买到了一款最新流行的名牌服装，在刚穿的几天里，欣喜、兴奋的心情不言而喻。正当高兴的时候，却突然发现它在没有想象中的那么新潮、引人注目的同时，竟然还存在不应有的质量问题，在不便退换的情况下，自己还必须着手做些缝缝补补的工作以弥补其自身不足。这些问题的出现是偶然的吗？我们回顾以往，并非偶然。大宇因上市的缘故，这几年管理层有了不小的压力，产品推出的速度加快了，但游戏质量的提升却未能与速度的加快成正比，反而有下降的趋势。我们不能否认，大宇在其产品的研发上还是下大功夫的，一些游戏系列的3D化就是很好的证明。如《新天使帝国》就是《天使帝国》系列中一款采用3D技术制作的游戏。但是，也许是因为新的尝试，大宇在这项技术上的运用显得不是很成熟，贴图错误、无法调节分辨率、严重的锯齿现象以及令人头晕、随时旋转的地图等，这些不成熟的技术问题，都削弱了游戏带给玩家的乐趣。游戏的3D化试验对于一家公司来说，也许是在激烈的行业竞争中所必须的尝试，但对于玩家来讲，任何稍不成熟的产品都是对其利益的损害，市场是无情的，不成熟的产品在推出时应当深思熟虑。另外，大宇一些已成系列的游戏，"新瓶装旧酒"的现象也屡见不鲜，如《明星志愿Ⅱ》和《明星志愿2000》、《仙剑奇侠传》和《新仙剑奇侠传》。它们或许在游戏的情节、画面等方面做出了一些"不小"的改进和提高，但是对于游戏的本体来讲区分不大。3D技术应用带来的问题以及"新瓶装旧酒"的现象玩家都可以容忍、可以不斤斤计较，毕竟这些都是一个公司向前发展的有意义尝试和对游戏推陈出新的一种积极态度。但是BUG问题，这几年大宇产品频繁出现的一些BUG问题，作为一个资深的、在游戏界较有盛誉的老公司来讲实属不该。《轩辕剑Ⅲ——天之痕》到最新的V2.03版，修正的BUG总数已高达36个；《轩辕伏魔录》V1.02版本修正的BUG有点出奇，竟然会有"游戏中不定时无故当机"的修正。仔细看看这些花样百出的BUG，其中绝大部分如果在工作中稍加留心的话是能够避免的。这么急急忙忙推出来的产品，又怎么能对玩家和自己负责呢？虽说现在已经不是《仙剑奇侠传》和《大富翁Ⅱ》的时代了，但是作为一款合格的产品在推出时，还存在着一些很出格、甚至致命错误的BUG，这多多少少反映了一个公司对于其产品的态度以及现有员工的素质问题。像大宇这样一个以游戏开发为主的公司、一个在业界有着广泛影响力的公司、一个被玩家瞩目、喜爱的公司，出现这样的问题是不正常的。有果必有因，我们不禁要问："大宇怎么了？"

大宇怎么了？

抱着这个疑问，我们走访了大宇去年在北京刚成立的分支机构——软星科技（北京）有限公司。初到软星公司，正赶上姚壮宪先生忙于招聘面试新人，我们便到会议室坐等。一会工夫，一位身着胸前印有大宇LOGO图样、袖口印有"新仙剑奇侠传"字样的白色短袖T恤衫、身材瘦高、看上去精神满面的人走了进来。一件普通的T恤衫，一副文文弱弱的容貌，很难让人联想到这便是软星的总经理、有着"仙剑之父"之称的姚壮宪先生（以下记者简称记，姚壮宪先生简称姚）。

记：大宇目前从事的业务主要有哪些？

姚：主要是做单机及网络游戏软件的代理、开发工作。其它的就比较小了，像大宇自己的艺术学校，专门培养做游戏的美术设计编导等。另外，大宇以前还涉及过电视节目的投资，目前投资较大的就是网络游戏以及大陆的研发公司了。

记：近两年来大宇的规模有什么变化？

姚：大宇除了台湾的总公司外，还有一个称作大宇全球的网络公司，主要业务是做网络游戏。另外，大宇在北京和上海都设立了分支机构，也都是以软星命名。这两家公司主要是做研发工作，《仙剑客栈》便是北京软星开发的产品。在今年年底，大宇在北京还将成立一个网络公司，用以开拓内地的网络游戏市场。



记：您和蔡明宏先生现在负责管理工作，除了管理外还负责游戏的研发吗？

姚：除了管理工作，直接参与的研发工作很少，都是在指导他们。

记：前两年，大宇开发

游戏的速度比较缓慢、产品制作精细，而现在有些玩家和媒体反映，大宇推出游戏的速度有些快，您怎么看这个问题？

姚：快是应该的，否则就赚不到钱，赚不到钱，公司的生存发展就会有问题。现在竞争激烈，游戏产品的售价急速下滑，市场就是10万套这个量，所以要增加出游戏的量，不得不压缩成本，这都是迫于市场竞争压力。

记：如果一家公司还是像以前那样，慢工出细活，一年或是两年推出一款精品游戏，将会怎样？

姚：倒闭。

记：近两年，网络发展异常迅速，在这个网络时代，您认为目前国内的游戏市场是一种什么样的状况？



姚：处于战国时代。

记：大家都说大宇去年经营比较艰难，听说还有亏损？

姚：这是由于去年大宇投资做网络游戏成立了大宇全球。但由于投入较大，且同年推出的游戏较少，回报不高造成的。

记：《新仙剑奇侠传》是出于什么考虑开发的？

姚：开发《新仙剑奇侠传》是开发小组的意思，不是玩家与决策层的意见。还是狂徒的编制，但新人很多，原来的老员工都升到经理级了。

记：为什么老玩家感觉《新仙剑奇侠传》没有原来想象的那么有激情？

姚：也许是因为太熟悉这个游戏了，期待值超过了100%，即使做得再好都会让人觉得不好。

记：我感觉《明星志愿2000》和《明星志愿II》、《仙剑奇侠传》和《新仙剑奇侠传》之间的差别不是很大，而且《新仙剑奇侠传》和《大富翁V》在推出后不久就遭到了批评，您怎么看待这些问题？

姚：问题出在公司发展大了，避免不了人事的交替，原先公司有经验的开发人员都升职了。目前公司正处于新老交替的时候，新人换旧人、一浪推一浪，但是一浪一浪之间每个人的风格可能会有所不同，都是因公司发展的需要。另外，新人经验欠缺，有些产品的风格、成熟度还不够，以后会逐渐成熟起来，这都怪自己人才培养的速度还不够快。

记：《大富翁V》是《大富翁》系列的第一款支持在线的、而且采用了即时制的游戏，这是否是冒险？

姚：大宇一直以来就想做一款在网络上玩的大富翁游戏、做网络游戏。这个产品在两岸的市场差异很大，台湾的反响还不错。

记：《仙剑客栈》您参与制作的有多少？

姚：《仙剑客栈》的后期调整参与进来了，前期（策划）也主要是指导。

记：现在，大宇推出的一些游戏或多或少不时有BUG出现，对于大宇这在以前几乎是没有的现象，请问导致这一问题的原因是什么？





姚：原因有两方面，一方面是因为要求出产品快，使得脚步有些凌乱；另一方面是游戏测试的时间不够多。

记：大宇现在平均每年开发多少套产品？

姚：平均每年推出5套以上产品，包括大陆、台湾。这是大宇现在的规模所决定的，这么大的规模就应该出这么多的游戏，甚至更多。当然，大宇今后还是希望要坚持走精品的道路。

记：今后大宇会走什么样的游戏开发路线？

姚：今后，大宇还会走现在这种一个系列、多种产品、低开发成本、高速度的开发路线。

大宇怎么了？大宇在“换血”、在谋求生存、在加快发展的步伐。姚壮宪先生在谈及国内的游戏市场时，有个比喻用的好——战国时代。没错，就是诸侯纷争的战国时代，没有绝对的胜者，只有败者。现在国内游戏业的市场虽然不大，也就是姚壮宪先生提及的10万套左右的市场，但因其潜力大，所以发展速度并不慢。这几年，国内的游戏研发、代理公司比比皆是，在争取分得一杯羹的同时，更多的是把目光放在了游戏市场未来发展的潜力上，对其前景相当看好。但究竟怎么好，好到什么样的程度，谁也无法知道。因此，谁能生存下来，度过黎明前的黑暗期，谁就能笑到最后、笑得最好。虽说现在还未出现大规模的“死伤”，但随



着市场不断发展变化，优胜劣汰的规律必然会显现出来。现在游戏市场的竞争比起以往的任何时候，更激烈、也更加残酷。在现在国内游戏业这样一个大环境下，一个以游戏开发为主的公司要想生存下来，再像几年前那样对出品的游戏精雕细琢已不太现实，大环境左右了国内的游戏开发公司，同样也左右了大宇。在高投入制作出高质量的产品后，要想把投入收回并且盈利，就要有高额的回报，而这从目前国内游戏市场的状况看不太可能。一年精心制作一款游戏与一年量产出5至10款游戏在利润的高低上，相信大家都会算这笔帐。要生存，就必须快上加快，至于好上加好，因时间所限就只能退而求其次了。另外，由于大宇在台湾已经上市，股东权益就摆在了公司的首要位置，这就必须要求大宇能够多出产品创收来迎合股东的利益。这些也许就是导致大宇近两年随着公司规模的不断扩大，而急于推出大量产品创收的原因吧。

大宇一直坚持走精品游戏的道路，直到现在也没有改变，只是因为市场在不断变化。“仙剑”一出谁与争锋的日子已经不复存在，它代表的只是先前那一段游戏业辉煌的历史。正如姚壮宪先生讲的：“仙剑是在一个特殊背景下由一群特殊的人用特殊的方式做出来的一个很特殊的游戏。”现在没有了特殊的背景、特殊的人及特殊的方式，也就不再会有同样特殊的游戏了。“仙剑”依旧是“仙剑”，却再不见往日的大宇。

在“战国时代”这样的大环境下，生存与发展是这个时代的主题。这就使得你不得不为生存而生存，在还未解决温饱问题的情况下，去谈什么理想、抱负，就像是期待着一只饥饿的老虎能够仁慈地放生口中的猎物一样滑稽可笑。大宇变了，在“战国时代”为了生存改变了，变得更加商业化、更具竞争力、更能适应市场的发展变化、更理性了。从研发到代理、从代理到涉足网络游戏，这一系列的变化也可以说是一种变革，对于一个以游戏研发为主的公司发展来讲是有百益的（虽然改变已很难再现往日的辉煌）。但同时，在改变中也自然不自然地改变了一些不应改变的东西，忽略了某种追求品质至上的态度。发展固然重要，做成一个研发、代理兼而有之、单机版、网络版游戏也兼而有之的综合性游戏公司是不错的发展方向，但却很容易顾此失彼、而显得有些手忙脚乱。市场无情，如果有损于玩家的利益、失去了玩家的信任、“金字招牌”的含金量少了，那后果将是十分可怕的。

在“战国时代”精兵强将是出奇制胜的法宝，“长江后浪推前浪，一浪一浪更比一浪高”。在新人素质的培养上，力求快出成果无可厚非，但不应急于求成。“新兵”的“新品”未经严格训练，就匆匆奔赴沙场，“新兵”通过实践获得了丰富经验，而玩家获得了什么？这是否是拿自己去冒险。玩家只需要成熟的产品，并不想成为试验的对象。

说到底，由于有着辉煌的历史和比较雄厚的美术策划基础，所以大宇还是一个游戏开发公司中的佼佼者，但是，一个一流公司和一个二流公司，它们的界限从来就不是那么明显，希望大宇一路走好。我们期待，只是期待在有朝一日，当再次出现另一个特殊的背景、特殊的人及特殊的方式时，还是由大宇来续写“仙剑”的神话，毕竟“解铃还需系铃人”。

尾声

“战国时代”，同时也是网络时代，它不但使人们的生活方式发生了改变，也使得行业的格局发生了新的变化。网络游戏就是在这1、2年、在这样的背景下迅速发展起来的新的游戏形式，如今可谓是遍地开花。在这样的“复合时代”，游戏公司将如何发展，是急功近利的短期行为还是细水常流的长期发展？是以质量取胜还是以数量取胜？是等着坐吃山空还是努力寻求发展？公司在“新陈代谢”的过程中又如何保持自己暨有的风格和质量？这些就成了我们所要思考的问题。

就在前不久，业界传出了圣教士倒闭的消息。圣教士由一家名不见经传的小公司，在短短的一年多时间里成长为台湾地区颇具影响力的游戏原创开发公司，成长势头极为迅速。然而，这家靠风险投资迅速成长起来的公司，在极短的时间内，由一间游戏工作室迅速膨胀为一家较有影响力的大公司，在经过了短暂的极速扩张后，致使公司金钱耗尽、亏损严重，导致了这样一个不愿见到的结局。这件事情带给业界的思考是深远的，做得大与快并不一定做得好，没有稳定的根基及长期发展的眼光而盲目地扩张，必然会导致相同的后果。

“战国时代”求生存的确不易，力求迅速发展也无可厚非，无论采取怎样的发展策略，在追求速度的同时能否再稳一点，在稳中求发展，不要给人有手忙脚乱的感觉。这对商家、玩家来说都是利大于弊的事，毕竟游戏市场的发展需要双方共同来营造。



『编辑导语』

BIANJIDAOYU

我以为这世上的人虽多，却只大致分为5种：天才、人才、庸才、蠢才、奴才。

“天才”本不是凡人所及的，自然是人中龙凤，少之又少。而“人才”嘛，恐怕只是一种自我标榜的称号，真正的“人才”恐非各单位能从所谓“人才招聘”上找得到的。余下的3类人中，“庸才”虽不好听，却是多数人推让不掉的，这里所谓“庸才”为“平庸之才”是也，相信大多数人虽有区别于他人的个性，却无绝对不同于他人的才华。所以，“庸才”并非是件坏事，君不见人流中多是平庸无为之人吗？而谈到“蠢才”与“奴才”则较之上列各种有着截然不同的地方。“蠢才”，首先从生理角度讲，这种人明显智商不高，或者说是智商不够高，至少是低于骂他“蠢才”的那个人的，心思不够缜密，无法准确地揣摩他人心理，不能准确领会他人意图，不能根据他人的眼神、神态、动作甚至是语气来明白对方要表达的意思，这种人常常与别人在沟通、交流上有一定程度的困难，所以被称为“蠢才”。而我所提到的5种人中的最后一种，可以说与之恰恰相反，他们不但智商很高，心思缜密，做事谨慎，而且能够极准确、精巧地领会个别人的意图——请注意，只是个别人，如果你不是有权有势，可别妄想他们会来理解你。这种人还有一种特异功能，他们有非常敏锐的嗅觉，几乎可以通过空气中流动的种种好的、坏的气味而预先判断权威人士的下一步行动，当然必要的时候，他们还可以比“蠢才”更蠢。

“奴才”，简直集天才、人才、庸才、蠢才为一体，集天下之大成。

据说，每年有上万个物种在消失，但类如蚊子、臭虫等却有着顽强的生命力，不过它们能在这世上生生不息、代代相传绝非缘于它们的身体拥有复杂的结构。

上弦月

suki@popsoft.com.cn





《摩托英豪III》将会让我们感受到充分的自由以及更快的速度。游戏提供了多种不同类型的赛车风格，我们可以在摩托越野赛、超级越野赛中测试自己的能力，也可以挑选时间赛、定制赛、计分赛和训练赛等不同的比赛模式。在游戏的赛道中，不光有那些中规中矩的赛道，我们还可以选择街道赛，说得明白一点就是在马路上飙车，看着一辆辆汽车被自己超过去，岂不是很爽！

摩托英豪III
Moto Racer III

■类型：竞速
■制作：Delphine Software International
■发行：Infogrames



如果我有足够的钱，我会先去买一辆雅马哈500CC的摩托车。我有钱吗？没有。但是我仍然可以有一辆车，Delphine公司出品的《摩托英豪》（Moto Racer）给了我这样的机会。

《摩托英豪》在1997年出了它的第1代，一年后出了第2代。在沉寂了两年多后，它的后续产品《摩托英豪III》也即将出炉，到那时我们又可以骑上心爱的跑车自由驰骋了。

喜欢赛车游戏，一方面是为了追求速度感，但同时，我们也希望体验真实的感受。《摩托英豪III》在这方面充分为玩家考虑，你甚至可以很清楚地看到车的前后减震系统在不同路面上的变化。据其公司介绍，在《摩托英豪III》里，车手将不再是一个不会动的雕像。不过，我们还无法从《摩托英豪III》的截图中看出这一点，所以我们也只好等待游戏的推出了。



游戏中共有24种超级摩托车，每辆车都有自己的优点和缺点，属性划分得很细，车与车之间绝无雷同。当我们对车的性能有一个具体的了解之后才能够灵活运用，让每辆车都发挥出自己的最高水平，充分做到因地制“车”。

在《摩托英豪III》中，天气的变化也与你的比赛息息相关。我们不但要根据不同的赛道来选择不同的车，同时还要兼顾到天气的变化，这在无形中增加了游戏的真实性与难度。

在图像方面，《摩托英豪III》有了很大的进步，这在游戏的截图上可以很明显地看出，无论是赛车还是车手，3D的渲染和纹理都相当精致。而且，《摩托英豪III》的引擎支持现在很多主流的显卡，可以根据不同显卡的3D加速方式来改变，充分利用显



卡的性能表现出更为绚丽的光影效果。

游戏发售的日期已经不远了，到时我们又可以骑上爱车，去自由驰骋喽！

北京　夜鸣猪

编者按：风在前面跑，而你只需轻轻地一按，“咻”的一声，你便超过了风。

魔域帝国

Battle Realms

- 类型：即时策略
- 制作：Liquid Entertainment
- 发行：育碧软件



游戏的故事背景为封建领主时代的日本，这个时期正是武士、忍者、刺客、邪恶的巫师与好战的浪人充斥日本的时代。尽管制作者将游戏限定在这样一个历史时期内，但游戏制作者的想象力并没有被这个时代所局限。制作者们为了使游戏能够充满神秘色彩而设计了多个种族，如龙族、莲花族、狼族和毒蛇族，每个种族都有其独特的属性，这些属性决定了他们的特长和弱点。此外每个种族都有一个具有不死能力的英雄，例如游戏中Zen Masters的英雄人物，他们可以随着时间的推移逐渐增加经验值。英雄人物是游戏中很重要的一个元素，因为他们不仅可以领导一支军队投入战斗，而且还有召唤魔法的能力。这使得原先古板的历史题材一下子鲜活起来，另外制作者还为游戏设计了形态可爱的多种动物，其中包括了飞鸟、骏马、野狼等，使游戏充满了生机。







游戏画面绝对可以称为上乘之作，表现手法上更有不少独到之处，无论是游戏中的人物还是纯日本封建时代的建筑都绘制得栩栩如生，其它各个种族的奇特造型以及建筑物迥异的风格也在游戏中得到了很好的体现，当然这些种族的建筑也或多或少带上了日本味儿。

另外，《魔域帝国》是即时游戏中首次允许玩家对自己军队进行交叉训练的游戏，这样他们在战争中会变得更加强大，因此大家在游戏中要多注意对士兵进行训练哦。

游侠创作室　CX



编者按：穆先生说过：“圣斗士的优劣并不全取决于圣衣，最重要的是能够燃烧自己的小宇宙，并使之爆炸，这样的人就一定能够获胜！”

鬼神之门

Ghosts and Gods



■ 类型: 大型季刊式RPG
■ 制作: 娱动工场
■ 发行: 娱动工场

北京娱动工场即将推出的一款大型季刊式RPG——《鬼神之门》（Ghosts and Gods）与其它RPG有所不同，虽然在推出时制作方对游戏的故事进行了规划，但并没有给剧本一个完整的结局。每部单独的游戏都会有自己的侧重点和结局，但每部游戏可以独立成章又相互贯通，就像前一阵子大家都很熟悉的电视剧系列短篇似的。娱动工场将在圣诞期间推出这个系列的第一期《鬼神之门》，随后每隔2～3个月，玩家可以玩到一个逐期将故事进行到底的新版本，一共将延续7期。





宇宙中人、仙、地3界共存，在人界出现文明和繁荣之前，仙界和地界的大门同时对人界敞开，为了得到人类的膜拜和朝圣，仙界的统领“原始天尊”和地界恶魔“通天教主”之间展开了造物之后第一场惊天动地的神鬼之战，这场史前大战最后以仙界原始天尊的胜利而告终。作为惩罚，地界的通天教主和他众多拥护者悻悻地离开了人界。时间的长河匆匆流过，人界萌生了现代文明并掌握了先进的科技，而那场远古的神鬼之战已经渐渐从人们的记忆中逝去。就在这时，人界出现了8位各具特色的年轻人，他们分别赋有不同的远古人类圣兽之魂，聚集在一起就会迸发出巨大的神秘力量。真是奇物乍现，必有劫难。这柄“双刃剑”的出现又一次引起了仙、地两界霸主的觊觎，激起了神、鬼之间不择手段的争夺。面对体内流淌的血液所决定的宿命，8位主角的善恶取向、何去何从自然成为各玩家亲身经历的故事，其结





果是令大家期待的……

游戏的世界充满了梦幻色彩，2D场景造型，画风灵动，人物简洁可爱，场景鲜艳，完全符合幻想式PRG的独特气氛。游戏中的8位主人公会在玩家的关爱中不断成长。由于是远古圣兽转世，各自性格迥异，其间关系也纷繁复杂。



在战斗方面，游戏使用传统回合方式，玩家的武器装备可以锻造升级。更重要的是，玩家在前期的属性数据将作为下季的初始数据而保留，从而在期与期之间形成游戏连续性，并且每期还可以成为全新的开端，玩家能够以任何期为切入点开始游戏，进入自己的RPG世界。

另外，游戏制作细节方面也相当精细——情节发展以季度为间隔进行调整，各位玩家可以轻松游艺本季游戏的新异，使之爆机，然后期待着下一季版本的到来。

《鬼神之门》将会给大家带来一种全新的游戏体验！

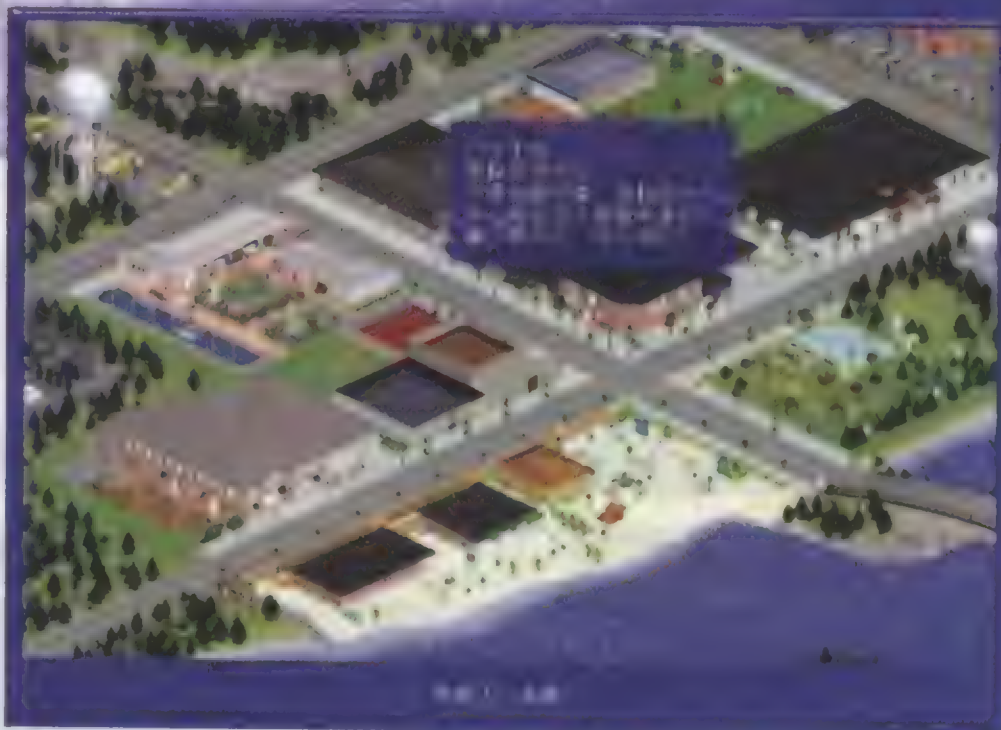
北京 Blizzard

编者按：最近突然喜欢上了喝茶，但只喜欢大麦茶，喜欢淡淡的麦香在嘴里回味的感觉。也许刺激的各色碳酸饮料喝多了便会想着回复自然，游戏是不是也进入这一季了呢？

模拟人生——燃情约会

The Sims:Hot Date

- 类 型：模拟经营
- 制 作：Maxis
- 发 行：电子艺界



通过游戏《模拟人生》的不断推陈出新，我们可以隐隐地感觉到数字虚拟时代似乎离我们已经不远了：仿真度极高的《模拟人生》一经推出，就受到模拟游戏迷的喜爱——模拟市民们沉浸于数字虚拟的工作、生活和交友的喜悦之中；而随后一年多的时间里，其资料片《美好生活》和《欢乐派对》的接连出现，通过更多的工作种类，更丰富的人际交往方式，更多的生活情趣等使这个虚拟的社会更加趋于“现实”。现在，Maxis决定通过资料片《燃情约会》，让《模拟人生》的世界里出现人们交往中心——市区，使虚拟市民们拥有一个充满了罗曼蒂克的约会地点。

资料片的名字《燃情约会》（Hot Data），很直白地反映出了游戏的主题——享受“爱的约会”。既然是约会，模拟市民们自然需要一个罗曼蒂克的场所——餐厅、酒吧、购物街和公园，这些应该都是非常不错的选择（自己家里虽然温馨，但不浪漫——还是算了吧），《燃情约会》为你特别提供了建造或是购买属于玩家自己市区的场所。如果玩家在建设时抱着敷衍了事的态度，将会在自己和模拟友人同游市区时遭受“报应”——糟糕的道路、空荡的货架、杂乱无章的摆设等会使约会变成一场“噩梦”。所以利用手边所有工具，如双人野餐、情人椅等尽情地去营造浪漫气氛吧！不过有一点必须指出：虽然装修不花钱，但是装修得豪华的地方，相应的服务费用也就会很高——在豪华餐馆的消费比起热狗摊来说高得可不是一星半点——你有足够的钱消费吗？





去市区的方法很简单——在

家打个电话叫辆计程车就可以把你的模拟市民载运到市区了，但在出发之前，你还必须做很多准备工作：

首先，邀请一个伴侣同游市区才是《燃情约会》的真谛（没有人会愿意孤独地在市区里游荡吧）——赶快和你的模拟朋友们定时间吧！

其次，你必须带上足够的钞票——不管是烛光晚餐还是公园的花前月下，都是需要花钱的哦！在市区里，你还可以在池塘边的出租亭里租到野餐篮、遥控小船甚至买鱼饵（前提是你在建设市区时考虑到了池塘及出租亭）；在商场里，可以买到书刊、服装等物品；路边，有热狗和冰淇淋在等着爱吃零食的市民，但前提都是市民要有钱！

最后，确保模拟市民在到达市区之前是精力充沛的。在市区中奔波需要耗费大量的能量，当市民们感到累了时会自动回家的，而市区又不允许睡觉……

进入市区，约会开始！在约会的过程中，模拟市民必须随时注意同伴的感受，因为当他（她）感到不满或疲劳时是随时会回家的。而《燃情约会》中新增的40多种可以用来交流相互之间感情的动作，好几打可以讨得对方好感的新礼物，可以在最大程度上避免这样的悲剧发生（前提：恰当使用）。好了，让我们一起等待在《燃情约会》中大大方方地约会、无拘无束地恋爱吧！

枫茗轩 释天



编者按：我喜欢小动物，猫啊狗啊一律不排斥。可是说实话，我一直认为如果不是人寂寞得实在不行了，怎么会愿意与言语不通的动物整日为伴呢？呵呵，如果你赞同这个想法，这个游戏对那些寂寞又有动物过敏症的人极为适用……

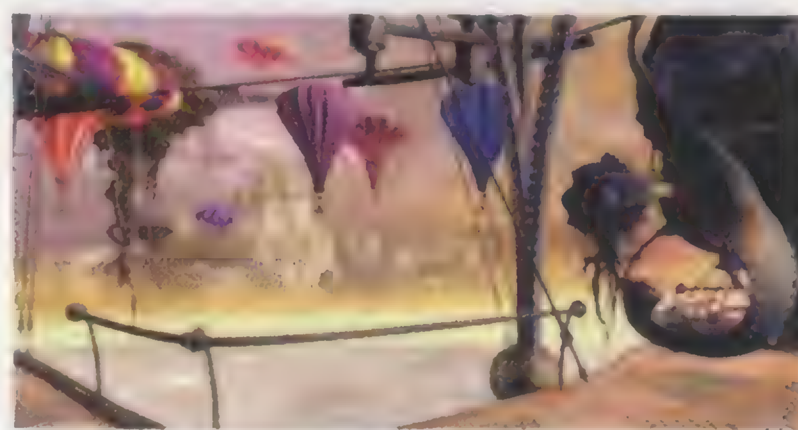
神秘之旅
Schizm

SCHIZM
MYSTERIOUS JOURNEY

- 类型：冒险解谜
- 制作：Project Three
- 发行：娱动工场

游戏的推出似乎总是一段时间一个主题，前一阵子RPG，特别是武侠RPG游戏让众多玩家着实过了一把瘾。以金庸、古龙小说为故事背景的游戏让大家目不暇接，然而传统的冒险类游戏好像从玩家视野里消失了一般，让AVG的爱好者唏嘘不已。而《神秘之旅》可以让玩家们过足探索瘾，体验那种令人窒息的惊险历程。

冒险类游戏一个非常重要的环节就是其故事情节，扣人心弦、迷幻离奇往往成为游戏成功的前提。《神秘之旅》以澳洲著名科幻小说作家Terry Dowling的同名著作为蓝本改编，而且作者本人也亲自参与了游戏剧本的制作策划。



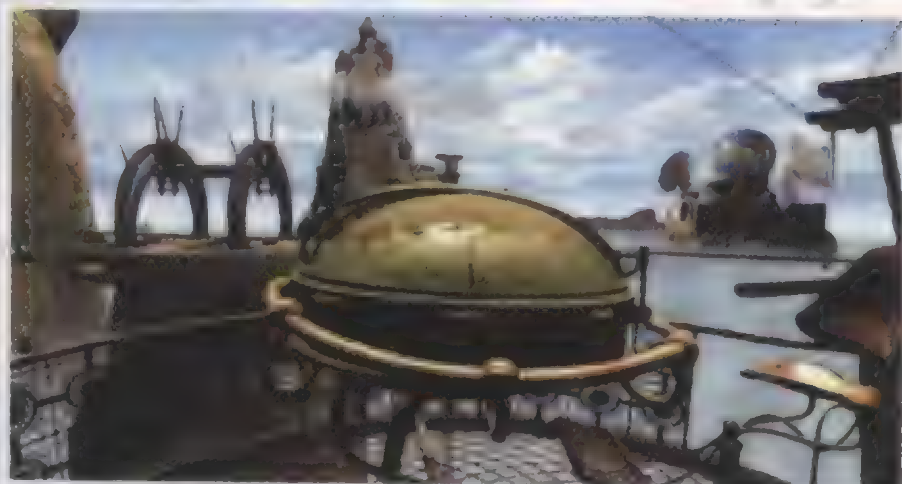


公元2083年，地球宇航局的无人空间探索飞船在浩瀚的银河系边际发现了一颗未知行星，空间宇航局派出了载有科研人员的空间考察飞船前往这颗命名为苏民星（Argilus）的神秘星球进行考察，却惊异地发现：一切工业设施和生活设施都完好无损，但是这个星球上竟空无一人！于是地球总部派出研究小组进行调查。一开始，紧急的信息可以通过基地船传送出去，可是20天过后，信息就再没有出现过。而这一切只是恐怖事件的开始，科学家们开始失踪，没有人知道原因。



4个月后，你（Sam Mainey）和你

的同伴（Hannah Grant）到达苏民星，并作为首批组员降到地表，但从此和基地失去了联系。由于天气和线路的问题，降落地点和目标有一段距离，所以你们必须要自己探索这个世界。究竟发生了什么事情？失踪的人员都到哪里去了？这些谜题都只能由你和你的同伴来揭开了。







《神秘之旅》和冒险解谜游戏的杰出代表《神秘岛》有些相似，玩家在游戏中需要解开各种谜题。这些谜题涉及的范围非常广泛，有机械、逻辑的问题，也有声音、道具、文字等方面的，而且当遇到某个关键问题暂时不能解决时，玩家不用担心像前者一样游戏无法再继续进行，在《神秘之旅》中，你不会出现被卡住的情况。谜题的难度各不相同，解决的线索往往看起来不起眼，但是却成了游戏进行下去的关键，玩家需要仔细观察场景中的每一个角落。

游戏中，玩家控制男女2名主角分别探索不同的地方，而且可以随时切换角色。还有一个设计独特的地方，游戏中有一些谜题需要两人配合完成（又在培养玩家的合作精神），还有一些谜题必须由特定的主角来完成。所以，别一味地逞英雄哦，要随时照顾你的女主角呀。

北京　阿非

编者按：现在比任何科幻小说更离奇怪诞。

新剑侠情缘

- 类型：角色扮演
- 制作：西山居
- 发行：金山



《新仙剑奇侠传》的问世让众多玩家心存的一个国产优秀游戏的肥皂泡泡“噗”地一声化作了阳光下的点点泪珠。太多的一代、二代、外传、前传让玩家们一而再、再而三地重复着一个古老的传说，于是玩家开始沉默了，学会了对任何一款新作也不敢抱太大的奢望，深恐又是一个新坛老酒的骗局，把自己对于游戏的那一点点幻想也剥夺了。



虽然《剑侠情缘》在玩家中有不错的人缘和口碑，可是在时下游戏不甚景气的情况下，谁也无法担保这不是又一个“新仙剑”的翻版。好在，它不是。

《新剑侠情缘》的背景发生在烽火连天的南宋时期，将玩家带入以真实历史为背景的武林纷争中，当然，在这里你可以有幸结识岳飞、韩世忠等历史人物，还可以看到独孤剑、张如梦、南宫彩虹等一代武林豪杰大耍刀花。“以情感人”不再是故事的

主线，在这里，将让你看到武林中的尔虞我诈、阴谋诡计，看到武林的阴暗面。这种在打感情战的游戏世界里反其道而行的做法也算是游戏制作者争取玩家的手段之一吧。

除此以外，游戏进一步在可玩性上下了很大的功夫。首先，游戏沿用了目前最流行的即时战斗方式，避免了回合制战斗产生的厌倦感；其次，游戏的地图场景多达110张，不仅数量多，而且扩充了每张地图中游戏的内容，使游戏内容更加丰富，剧情更加紧凑连贯。在地图方面的改进还包括引入室内地图的概念，在玩家进入室内后，地图将会自动切换，这样一来更能体现场景的细节。





其实，现在的游戏在画面方面已经没有什么可以多说的了，随着技术的进步，各游戏厂家的制作水平也在日益提高，而画面这样的基本功夫都做不好也就实在说不过去。《新剑侠情缘》的画面也是一样，精美真实。

值得一提的是，在《新剑侠情缘》中，武器装备中增加了暗器，虽然你可能是有君子风度的大侠，可是也不排除有人喜欢做小动作啊。不过怎样还是要试一下，也许可以扭转乾坤呢。

另外，为了丰富游戏的表现形式，让玩家在紧张之余能够有所休憩，游戏制作者还在游戏中引入了如博彩、华容道等小游戏，当玩家进入某些特定的设施或是遇上特定的NPC时便会触发这些小游戏。

相信《新剑侠情缘》会带给玩家一个不再寂寞的冬季。

北京 jackiii

编者按：我们似乎生活在永远不变的大好江山里，虽然间中有地震提醒我们："老朋友，世界并非是如此的。"

三国赵云传

- 类型：角色扮演
- 制作：第三波
- 发行：第三波

该游戏是以三国人气值最高（据说日本的民意调查结果也是如此）的赵云为主角的一款近似暗黑类型的游戏。



游戏剧情基本上按照《三国演义》的故事进行，不过其中虚构的情节还是不少，其中有的还比较有意义，如：挑战张飞、关羽，甚至吕布（看看到底谁是天下第一）；在游戏中还可与三国第一美女貂蝉相遇，然后还可能……呵呵，这就多少有些糟蹋这个英雄形象了。

游戏系统与“暗黑”大同小异，最大的区别在于“将军战将全凭马力多”，所以该游戏增加了马战系统。战马可以通过战斗提升等级（比人提升得快），同时也是赵云最重要的装备。骑马可提高行走、奔跑速度；骑马行走、奔跑、作战时的体力消耗较步行减半；战马可以代替主人承受伤害（基本相当于忠犬）；道具携带量增加一倍。当然，马战也有其不利因素，如：目标大，容易被敌击中；行动虽快，但转向慢，不如步战灵活；在战场上若战马被杀，道具将会掉落一地（慢慢拣吧）。另外，武器系统中允许玩家使用3种攻击类型决然不同的武



器。枪，赵云擅长使用的长兵器，具有攻击力强、攻击距离远的特点，特别适合攻击骑兵属性的兵种，是游戏中使用频率最高的武器。但枪也存在体力消耗快等缺点，而且对有防御技能的步兵显得有些力不从心。此外，枪的损耗率也是3种兵器中最高的。

剑，赵云擅长使用的短兵器，攻击力和枪差不多，并且在对付有防御技能的步兵时更能发挥其威力，但攻击距离短是其弱点，在对付使用长兵器的敌人时，往往会吃亏。此外，剑的损耗率是3种兵器中最低的。弓，因为是远程武器，所以攻击力是3种武器中最低的，并且携带量有限，但作



为可杀人于百步的武器，若使用得当，往往会收到奇效。此外，当箭用光后，可用弓进行近身攻击。而且在战斗中玩家可以随时更换武器。

应该说《赵云传》题材选择是很精准的；图画方面虽然有些夸张（赵云的枪械、马具绝对不是中国制造的）但还算不错；游戏虽模仿暗黑类型，但在马战、装备方面有不错的创新，是一个可以期待的游戏。

北京　削削



编者按：人类天生有种倾向，就是对最奇怪的事物也能习以为常，其中一项就是时间。所以无论游戏把你安排在什么时间，恐怕玩家们也不会在意。

游戏试炼场

美丽创世纪
The Nations

- 类型：策略
- 制作：Jowood
- 发行：Jowood
- 系统配置要求：奔腾II300、64MB内存、Win9X



我很欣赏德国人，在我的印象中他们代表了作风严谨、工作效率高、西服总是笔挺的一群人，而Jowood这家德国公司的游戏正体现出德国人一贯的严谨作风和优秀传统。



其实，PC游戏始终是建立在幻想基础之上的，你只需坐在计算机前便可化身为骑士与巨龙搏斗或者驾驶F-16在空中激战。不过，很多人偏好于在计算机上建设一个模拟的社区，看着里面的人按部就班地从事各种活动，这种设想最初由BlueByte通过设计《工人物语》而实现，这款结合《文明》和《模拟城市》的游戏至今仍深深影响着这一游戏领域，这次的《美丽创世纪》便是完全按照这种理念和模式制作的。经常听老人说："不当家不知柴米贵"，也许你不以为然，也许你嗤之以鼻，那么现在有你一展身手的机会了，到《美丽创世纪》里看看在你的管理下国家是个什么样子吧。



游戏一开始，玩家将置身于一片未开发的殖民地中，建屋、修路、发展贸易和开发科技是游戏的主要内容。游戏中包含3个种族：Amazon、Pimmon和Sajiki，它们有着各自不同的发展方向和生活方式。游戏包含战斗，但在缓慢的节奏和催眠般的音乐中，很难令人有战斗的情绪。

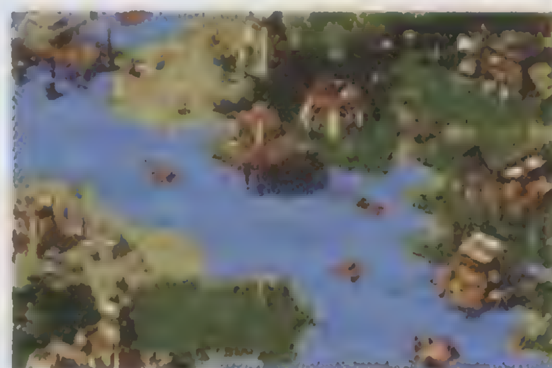
《美丽创世纪》的设计、操作和《工人物语》（尤其是二代）太过相似，虽然复杂，但鉴于《工人物语》的经验，玩家会比较容易上手。游戏中的人物不能直接操纵，他们只会按照你发出的指令去行动。例如，当你选择在某处建立一座房屋，就会有相应职责的人开始工作。游戏中每个人物都拥有各自不同的属性，包括生命力、活力、移动力等，因此他们每个人都是独立的，拥有各自的名字甚至拥有属于自己的家庭，你可以点击家庭成员中的某一个，再通过列表看到其他家庭成员的信息。这里，《美丽创世纪》充分体现了《模拟城市》类游戏的风格。

《美丽创世纪》这样的游戏一直属于异类风格，能够接受它的玩家一般也出于特殊爱好。目前，国内的天人互动公司正在对《美丽创世纪》进行汉化，相信这将有利于它的推广。











中国游戏报导

◆ 本刊记者：X-BOY

大家好，大软小记X-BOY前来报到，初次登场，请多关照。从本期开始，最新的游戏情报将由X-BOY我为大家新鲜送出。一起来关注：

Part 1:本期劲爆新闻最热点

第一届WCG整装待发 新世代E-sport火热天下

上个月，韩国三星电子在中国宣布，将于今年12月5日在韩国汉城举行其独家创立并赞助的一场“电子奥运会”—首届“三星电子杯World Cyber Game大赛”（世界电子游戏大赛，简称WCG）。届时，从30多个参赛国家先期举办的选拔赛上脱颖而出的400余名世界顶尖电子竞技高手将齐聚韩国，争夺至高荣誉和丰厚奖金。其中包括15名在10月21日WCG中国区选拔赛中获胜的中国选手。

新近的网络竞技游戏由于具备了主题健康、规则完善、群众基础良好等特点而渐渐被大众所喜爱，而本次WCG中国区选拔赛的星际争霸、雷神竞技场、FIFA2001、联众围棋等八个比赛项目均是其中的佼佼之作。借着这次WCG大赛的东风，E-sport（电子竞技）势必要再掀起一股数字娱乐风潮，大力推动网络游戏的发展。西方国家的商家们乐观地预测：近两三年内，全球数字娱乐市场将会达到1000亿美元。

（X-BOY：这次中国赛区的冠军奖品是三星TFT液晶显示器及RMB3万元，可惜我没参赛，残念……）

“帝国时代3” is coming?

“帝国时代3”真的来了？当然没有，但是有一部游戏却被全世界的“帝国”迷们热切期待。它就是令业界震撼、玩者难忘的，由《帝国时代》的主设计师Rick Goodman设计，力邀《星际争霸》职业高手担任平衡顾问，历时3年的倾心即时战略巨作：《地球时代》(Empire Earth)（这句话的定语真是有如滔滔江水……）。该游戏在E3展上一出现就获得了极高评价，备受关注。IT专业作家Andrew S. Bub更这样写道：“《帝国时代》中的情节截取的仅是历史的某个碎片，《地球时代》呈现的却是整个人类历史的长河！它确实是一款最佳的战略游戏。”

玩家们可以在悠悠历史长河中按照自己的意愿进行发展和创造，还可以玩到精心设计的各种历史剧情战役，包括英法战争、德国的欧陆闪电战等。



《地球时代》同样注重了多人连线作战的需要，其另一大特色就是可以自行定做自己想要的文明类型。

奥美电子日前已正式宣布代理该游戏并将于年底在中国上市。

（X-BOY：“帝国”迷们拿来当《帝国时代》外传来玩好了）

Part 2:游戏新闻热报



《绫波育成计划》（简体中文版） EVA迷们的“新世纪福音”

在距离EVA游戏《钢铁的女朋友》推出快到4年的今天，日本GAINAX(也就是EVA动画的制作公司)终于在“新世纪”的第11个月，给我们带来了这款养成类的《绫波育成计划》。不过这一次，你扮演的将不再是“自闭小男生”碇真嗣，而是扮演一名全新角色：一个放弃教师职业而到NERV工作的年轻人。你的任务就是做EVA驾驶员绫波丽的监护人（碇源堂？），负责她的日常生活并与使徒进行战斗，最终将这个没有自我的“玩偶”少女培养成你所期待的样子。游戏共设有30多种不同的育成结果，包括运动员、明星、护士等，还可能和你结婚哦。

游戏虽然以外传的形式出现，但在剧情安排上还忠实地再现了原作大多数重要的情节如19个使徒来袭的战斗、初号机暴走、渚薰打开天国之门、NERV的覆灭等，更值得一提的是游戏中的全程语音是由动画中原班声优担纲配音。EVA迷们必定再次全情投入。

简体中文版新天地互动多媒体本月初汉化“补完”推出！

（X-BOY：eyes on 绫波丽，期待“ASKA育成计划”）

晶合通讯

Part 3:游戏新闻快报

Take1:

韩国年度网络游戏—《传奇》简体中文版本月火热上市。邀请众玩家一同参加“传奇网络寻宝大行动”，玩家们可以在游戏中寻找到游戏公司为你提供的丰厚实物奖品。十万大奖等你来搬!

Take2:

天人互动日前公布了在游戏《樱花大战2》中全部附赠品的图片。包括帝击匙扣、花组贴心袋、太正团扇、花组信笺等8款，可爱非常。





（可爱多多、满意多多！）

Take3:

著名的策略游戏大师席德.梅尔为了满足策略迷们对于“文明”系列的热爱，决定再



次出击，继续制作“文明3”。天人互动日前已经签下这款游戏并着手准备汉化工作，预计于明年春节前上市。

Take4:

龙族0.69+ 全新登场。这个版本除了在调整部分怪物属性外，还将新增不少怪物。在浩瀚的龙族世界里，水晶魔像、食人魔、双头巨人等都将陆续粉墨登场!

经典恐怖游戏新作《鬼屋魔影4》汉化版11月1日由新天地互动多媒体正式推出。9年辉煌历史，魔影再度现身，势必让玩家再陷新恐怖狂潮，感受不一样的噩梦风暴。

Take6:

以《古墓丽影》而闻名的Core小组最近全力推出了多视点的动作策略游戏《伊甸园计划》(Project Eden)，是Core突破《古墓丽影》目前窘境的创新之作。新天地互动多媒体本月推出。同时上市的还有由Continuum Entertainment制作、画面酷似《星际争霸》的即时战略游戏《生死存亡》(OUTLIVE)。



Take7:

由上海育碧电脑软件有限公司主办的“恐龙危机2女主角形象创意大赛”决赛上月于北京举行，8位参赛MM在现场比赛之后，即将接受来自新浪网相关专区举行的网友投票评选，决出最终获胜者。



Take8:

由台湾“游戏狗狗”公司制作，长通联合宽带网络技术有限公司运营的模拟现实类网络游戏——《爱情街11号》已经进入了最后的制作阶段，目前室内版本已经制作完毕。该游戏是目前唯一一款对应手机短信功能的网络游戏，并且首次突破性地实现了两岸三地玩家的网络相聚。

X-BOY：关注游戏新闻，把握流行热点，中国游戏报导下期与你不见不散。（广告!?）



◆ 本刊记者 风林火山

光荣未来发展多元化

与许多第三方开发商一样，光荣公司未来的发展计划强调的是多平台的支持和地区软件的发展。光荣公司承认，公司利润的增长一直与PS2有着紧密的联系，它将继续保持对PS2主机强有力的支持来提高其市场的份额。光荣还将以2款游戏支持XBOX平台，它们是已经宣布的《红海》（Crimson Sea）和《信长之野望——岚世纪》。此外，光荣公司还表示计划支持任天堂的GameCube和GBA游戏平台。

在光荣的未来发展计划中，其游戏产品将走多样化的道路，包括体育类游戏和网络游戏。此外，该公司还计划进入电影以及动画等相关领域。光荣的“胃口”真是不小。

悬念大师希区柯克制造电脑游戏悬念

由Arxel Tribe开发，从有“悬念大师”之称的著名导演希区柯克（Hitchcock）的电影作品中得到灵感的动作冒险游戏《希区柯克——最后的剪辑》（Hitchcock: The Final Cut），将于近期在欧洲发售。由于有关方面表示，游戏要到明年的第一季度才会在美国以及其它地区（包括亚洲）上市，国内的玩家可能要耐心地等待一段时间了。



在游戏中，玩家将控制一名叫Joseph Shamley的私家侦探，去查找一位因将私宅借用给电影公司拍摄外景而离奇失踪的富翁。游戏有超过50个场景供玩家查询线索，而且全都是按照希区柯克的悬念风格设计的。另外，游戏中还会有15分钟左右的电影片段剪辑(包括影片《触目惊心》等)穿插在游戏当中。

微软Xbox配置略有变动

将于11月发售的微软家用游戏主机——“Xbox”，其原先的硬件资料宣布内含8GB的硬盘，而在主机上市之前，微软将把这个8GB的硬盘扩增为10GB。扩增的理由是希望Xbox能够利用较大的硬盘容量，为使用者提供更多的服务。

Xbox是首款将硬盘内建的游戏主机，虽然SONY的PS2也推出了外接（内建）式的硬盘，但Xbox相信，将硬盘设置成为标准配备，将会让Xbox更加出色。

EA推出第一款网上赛车游戏

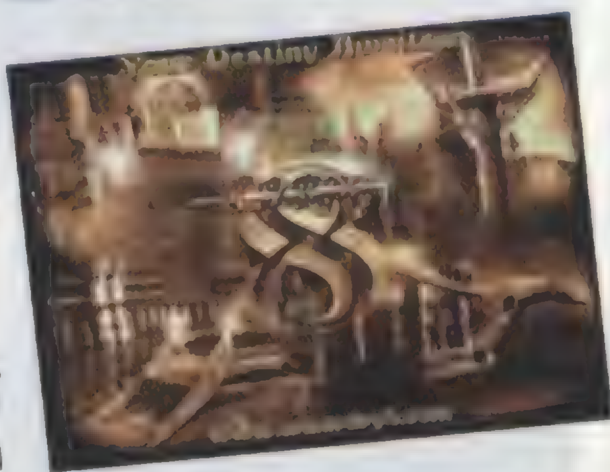


Electronic Arts推出了其开发的第一款网上赛车游戏——《赛车都市在线》（Motor City Online）。该游戏拥有很高的自由度，可以让玩家自行修改、设计自己独有的赛车，更有超过千种配件供玩家选择。另外，玩家每星期还会有薪金。当然，通过各项赛事是赢取丰厚奖金的最佳途径。



《巫术VIII》最后的绝唱





近期，Sir-Tech Canada的副总裁表示，《巫术VIII》（Wizardry VIII）将是其公司最后一套产品。

Sir-Tech Canada的副总裁早前接受某媒体采访时表示，其公司已经处于倒闭状态，不过仍会为即将推出的《巫术VIII》作有限度的运作。至于玩家们期待的《巫术IX》和《铁血联盟III》（Jagged Alliance III）则绝不会出现，唯一令它们复活的方法是有其它厂商愿意买下版权自行开发，因此这两个游戏系列至今为止，可以说是永远的完结了。





一直以来，电脑配件市场上伪造各大生产厂商的光盘、软盘等存储介质可谓种类繁多，各种品牌应有尽有。稍不留神，就会遇上“赔了夫人又折兵”的倒霉事，令人防不胜防。为了保证数据存储的安全可靠，当你在选购知名公司的刻录盘、软盘等存储介质时，请尽量去正规的专卖店购买。在本期的打盗专栏中，为你介绍由柯达（中国）有限公司提供的、其最新生产的Ultima 80皇家金牒的识别方法，希望能够对您有所帮助。

柯达为打击伪造光盘推陈出新

目前，市面上出现了一些不法商贩伪造的、质量低劣的柯达金牒740MB刻录光盘。这种造假行为严重损害了消费者的利益，使用户蒙受损失，对柯达的声誉也造成了一定影响。柯达（中国）有限公司为了遏止这种造假行为，现已停止生产及发售旧有的柯达金牒740MB产品，推出了新一代的Ultima 80皇家金牒，容量增至800MB（如图所示）。

鉴别方法：

1. 为了方便用户鉴别真伪柯达刻录光盘，现在在柯达的主页上提供了鉴别真伪光盘的软件，供已购买柯达光盘产品的消费者免费下载，网址是www.kodak.com.cn/go/cdr。

使用的方法是：下载软件后，将需鉴定的光盘放入光盘刻录机中，待刻录机进入正常状态，选中相应的光盘刻录机图标，单击Read ATIP，软件便会显示鉴定结果，帮助消费者确认刻录光盘的生产厂商及光驱或光盘刻录机的制造厂商。若软件显示的信息为“Kodak Japan Ltd”，则此刻录盘为柯达原厂制造，其它如“Disk Identification Code Not”、“Information not available”等信息皆为伪造的柯达刻录光盘，用户也可使用此软件鉴定其它品牌刻录光盘的生产厂商信息。此软件适用于Windows 95/98操作系统下的光盘刻录机，并需要ATAPI支持，详情请浏览www.adaptec.com。

2. 柯达原厂制造的刻录光盘内圈有12位编码，编码值由工厂在生产中依次输入，每个光盘的编码各不相同。仿冒假盘内圈或无12位编码，或有类似于原厂的12位编码，但其编码值为固定编号，如9238 3302 1829或0043 3263 0015。

3. 在光盘的制作质量方面，柯达原厂制造的刻录光盘的包装标签色彩纯正细腻，仿冒假盘的色彩则偏红或偏淡。



编辑导语

在每一个浮光绚华的终极魔法掠过之后，代表着人类善恶比拼的双方，英雄都常常以所赋予的正义胜出，于是一款游戏平淡地以告别而终结。这是多数游戏宿命般相似的结局。这之后，我往往都会黯然地感到虚拟世界里英雄的纯粹和孤独，平静地取出光驱中的盘片，搁置在书柜的一旁，和多数尘封已久的游戏经历着同样的命运——也许再不会去重新拾起，而仅是出于收藏的目的。

其实在多数游戏所扮演的英雄人物中，我并未感到自己会有丝毫的崇高，可能是因为体验了太多英雄过客般命运的缘故。相反这种多数游戏所酝酿出的"公共"法则反倒让我对游戏中的小人物垂爱有加。

如同生活本身原本没有需要刻意遵循的规则一样，即使在游戏所构筑的每一个绚丽丰富的虚拟世界的背后，也无法否认英雄、小人物、形形色色的人等组成了眼前电脑世界中纷繁的社会。

我也一向喜欢从卡夫卡的笔下找到小人物面对世界时的感觉，虽然有着黑色幽默的荒诞，但把小人物面对这个世界时的悲恸、人性的异化、排他表现得淋漓尽致，这和英雄的境遇是迥然不同的。卡夫卡笔下的小说《变形记》就曾经描述了这样一个小人物：一个普通的上班族，虽然努力勤奋地工作，老天还是对他开了一个黑色的玩笑，有一天一觉醒来整个身体变成了一只虫，他无法通过语言表达，也丧失了行动的能力，最悲惨的是，却还留给他一个可以思考的大脑。接下来的事情可想而知：在失去沟通和亲情的绝望中悲哀地死去。

这也是我脑海中，通过阅读对小人物所留下的最深刻的印象。

其实有的时候，在评价赏析一款游戏之时，这些结果之于某些游戏的参与者，亦不很重要，他们更关心的只是——现实的人生在游戏中同样被异彩纷呈地虚构着。无论扮演着英雄还是小人物或者邪恶的化身。

当然，在游戏和现实社会中，我既没有成为英雄的奢望，也不希望经历卡夫卡笔下格利高尔变成甲虫的命运。

田震
tianzhen@popsoft.com.cn



暗黑武士
THRONE OF DARKNESS

早在开发期间，《暗黑武士》就受到业界广泛的关注，原因是制作公司Click Entertainment的创始人Ben Haas和Doron Gartner曾经是“暗黑破坏神”系列开发小组的核心成员，这样显赫的资历也注定他们将是“暗黑破坏神”最具实力的竞争者，也最有可能成为击败“暗黑破坏神”系列的超越者。今天，制作者在忠实地继承了ARPG游戏类型的同时，在游戏中引入了多人小组作战、阵型控制等诸多开创性的新元素，为我们带来了号称全面超越“暗黑破坏神”系列的大作《暗黑武士》。

★ 以日本文化作为游戏的背景 ★

和好莱坞电影中近几年华人演员和中国题材流行的情况相似的是，欧美游戏界的日本题材也颇为走红，这次《暗黑武士》亦不例外。把游戏的历史背景放到了远古的日本封建时代，大将军Yoshinaka在其统治时期，为自己和心腹家臣修建了5座城堡，这些城堡不仅是君臣的居住地，更标榜着对太阳、大地、海洋、雷电以及暴风之神的崇敬之情。时光飞转，国家大权传到了大将军的孙辈Tsunayoshis手中，他是一个懦弱无能的家伙，无心处理国家大事，反而一心追求长生不老，并最终轻信一个僧人的鬼话，服下了摄取灵魂的迷幻药水，沦为恶魔的傀儡。天下因此大乱，世界一片漆黑，恶魔向那几个得力的家臣大开杀戒，整个日本陷入恶魔的手中。残留的家臣召集了7名身手不凡的能人异士，决心拯救社稷，与恶魔决一死战。

★ 操作方式和界面与暗黑破坏神极其相似 ★

在对外宣传中，制作者就公开表露他们将会模仿“暗黑破坏神”系列，事实上，他们也是这么做的：一段介绍7名武士的简短动画过后进入开始游戏的界面，左下角是人物的生命值，右下角是人物的气力值，中间是携带物品的显示区，完全是“暗黑”的翻版。而游戏中无论是任务交待界面、人物升级系统模式还是武器装备配备界面、人物属性设定界面、魔法发展树形图表都完全照搬“暗黑”方式，快捷键也几乎见不到任何改动，甚至比照“暗黑”的模式设计了日本式的牧师和铁匠等有着特殊作用的NPC以及“空间传送门”这样的特殊地点。可能是驾轻就熟的原因，以上的模仿之处都相当出色，这样的结果倒也不会令玩家感到意外和惊诧。

★ 多人小组作战方式是游戏最大的创新 ★

仅仅有模仿显然不够，“多人小组作战方式”应该算是整个游戏中最突出的创新亮点。在《暗黑武士》中，主要角色分为领导者、忍者、巨棍兵、剑客、法师、弓箭手、狂战士一共7人。制作者专门设计了前所未见的多角色操控引擎，可以让玩家同时对7个武士中的4人下达命令，进行复杂的“组合拳”式的战术行动，可以以一人为首对其他队友下达诸如“撤退”、“各个击破”、“集中攻击”等指令。玩家需要依据每位武士的独特能力和不同环境的敌人等情况来自由选择，比如有着天赐神力的巨棍兵适合近身作战、有着不俗射术的弓箭手则适合远距离攻击敌人。玩家通过空格键可以轻松切换到需要控制的角色上来，而电脑也将马上自动为你操控其余的3名武士，这

些变换行动有着高度的灵活性和极强的AI水平，在同类游戏中尚属罕见。看着你操控的4人小组机智地表演着“诱敌深入”、“关门打狗”等漂亮的联合行动，很容易让人觉得：这不就是一出古装的“彩虹六号”行动吗？

另外，游戏中的魔法分成炎、水、地和雷四大类，一经使出便有着相应的汉字显现，很有特色，画面中夸张的魔法效果也算得上是游戏的一大亮点。游戏中一共有超过80种不同法术任玩家选择，当然不排除有很多好看却不实用的魔法，充其量就算是游戏中的一些花絮吧，可有可无。和魔法效果对应的游戏声效却是水平一般，无法给人留下震撼效果。

★ 阵型的运用是策略的集中体现 ★

游戏中还有一大创新要素不能不提及，这就是“阵型控制”。在左下角人物生命值圆环旁边多了一个与众不同的绿色动物图案小圆环，点击这个小圆环可以看见有蛙、蛇、蝎、虎、龟等12种动物阵形，不同的阵形适合不同的环境和情况，其中有的适合于攻、有的适合于守，阵形中4人所处的位置也可以由你自由调配，真是方便实用的设计。许多万分危急的情形下选择适当的阵形往往可以以少胜多、以弱胜强，与其他动作类角色扮演游戏中一味靠装备和等级来与对手打杀而言，阵型的合理运用集中体现了游戏的策略性，对战斗成败有着直接的影响。

★ 画面依然停留在2D水准 ★

游戏虽然以16M高彩的颜色显示和800×600分辨率，超过了“暗黑破坏神”640×480的分辨率，完全日本风格的人物和物件、场景设计得很精致，但画面给人的感觉似乎还没有后者那么完美，美工的功力还是有所欠缺，并不能使得游戏的画面达到2D的极致。制作小组设计了10个巨大的关卡，其中充斥着超过30种各式各样的怪物敌人，虽然设计者号称怪物全部取材自日本神话，但我们还是从其中更多地看到了欧美式魔鬼的身影，游戏中的那些骷髅兵和巨无霸式的怪物和我们从任天堂、世嘉等日本游戏公司作品中看到的“日本”式怪物的区别很巨大。另外，游戏中角色的平衡度似乎有些缺陷，和己方的团队AI相比，敌人的“弱智性”也显露无遗，游戏中的很多设定也显得多余和难以派上用场。

★ 对比《暗黑破坏神》，孰优孰劣？ ★

在游戏之中，玩者在打倒敌人以后可以取得不同的宝物。这些从怪物身上拿到的宝物包括金钱、武器、装甲甚至是怪物的躯干，玩家可以通过收集相应的物件来拼出最强装备，也可以在铁匠那里用不同的东西打造出独一无二的特别装备。这些在“暗黑”中最令人津津乐道的装备收集行动同样在《暗黑武士》中得到了较好的体现。在其多人联机模式中，最多可以让35位玩者同时在一个名为“占山为王”的模式下同时游戏。玩家可以以合作或是对抗方式来挑战黑暗魔王或你的对手，最终打败黑暗魔王后，胜利的小组就会成为新的黑暗之王。关于联机模式的设计思路远远胜过“暗黑”系列，就差一个全球性的网络支持联机游戏了。游戏的优点和缺点都十分鲜明，游戏中的地图显示方式没有照搬“暗黑”模式，而是在画面的左上角显示出一个小地图，这样展现的视野似乎不够开阔，感觉还不如“暗黑”中那种透明叠加方式的地图。游戏中的攻击似乎有准确度不够或是难度过分的弊病，常常对不准目标，方向稍有偏离就容易在追杀敌人时打不着对方。无论你是使用普通攻击还是魔法攻击，这“千钧一击”很可能会与面前的敌人擦肩而过。

客观地说，《暗黑武士》对动作类角色扮演游戏作出了许多有益的尝试，更像是一个介乎暗黑破坏神1、2代之间的一个作品，加之游戏本身具有的诸多亮点，因此对于广大的“大菠萝”迷而言，《暗黑武士》不失为一款值得一玩的游戏。

▲湖南 历文

82

制作	Click Entertainment
发行	华彩软件
载体	CD×2
类型	动作角色扮演
语言	英文
环境	Windows 98/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

瞄准！射击！不停的射击！面对大量面目可憎的僵尸你不能有半点怜悯之心，看着成群的僵尸惨叫着倒在脚下，心里不由地产生一种刺激的快感，这就是笔者当年玩《死亡之屋》最深刻的感受。最近，我有幸重新体验一回这样的感觉，这就是SEGA新近移植到PC平台的《死亡之屋》的续集——《死亡之屋2》。

死亡之屋2

死亡的历程

早在1997年，SEGA就在全球发行了《死亡之屋（House of the Dead）》的游戏机版本，也正是从那时起，这款射击游戏从众多的同类游戏中脱颖而出，成为其中的佼佼者。《死亡之屋》成功的部分原因来自其真实的游戏氛围和粗犷的整体设计，另外是源自



玩家对游戏的内心感受。与当时的街机射击游戏不同，在《死亡之屋》中你很难做到一枪毙敌（除非你能准确击中敌人的头部），这主要是因为僵尸拥有比人类更强的抵抗打击的能力，相信这点对于老资格的街机玩家来说，已经非常了解，因为著名的恐怖冒险游戏《生化危机（Resident Evil）》同样沿用了这种设定，这种设定使《死亡之屋》比同类射击游戏更富有刺激性和挑战性。游戏中经常会出现这样的场面，在你认为很安全的地方，僵尸会突然跳出来刺激你的神经，使玩家一直处在一种紧张而又亢奋的情绪之中，这种感觉是其他射击游戏所不曾拥有的。

额外的奖励是《死亡之屋》另外一个独特之处，也是增加游戏耐玩度的一个有效方式，遗憾的是游戏移植之后丧失了这种优点。在将《死亡之屋》移植到其他平台（PC和SS）的同时，SEGA又推出了游戏的官方续集《死亡之屋2（The House of the Dead 2）》。游戏一经推出，便受到"死亡"系列玩家的一致称赞，SEGA再接再厉于1999年又将游戏移植到Dreamcast平台上，同样获得了极大的成功。SEGA在享受赞誉的时候似乎忘记了PC玩家，没有及时推出PC版本的《死亡之屋2》而让众多的PC玩家耿耿于怀，至于其中的原因，我们无从知晓，只有SEGA才有资格回答这个问题。

对于PC这个广阔的市场，我想SEGA是不会熟视无睹的，其实他们去年在PC平台上推出的《死亡打字员（The Typing of the Dead）》就是《死亡之屋2》的变异版，游戏中玩家通过打字而不是用枪消灭敌人，这确实是非常有趣的，可惜的是画面血腥了一点。无论如何SEGA这种独创精神是值得肯定的，因此PC玩家对游戏的反响同样非常不错，但他们真正期待的还是真正意义



上的《死亡之屋2》。现在这款真正的《死亡之屋2》终于来临了，SEGA已于今年上半年正式推出了《死亡之屋2》的PC版本，PC玩家终于可以真正感受这款游戏了。

感受死亡

尽管从最早的街机版本到现在的PC版本差不多已经过了3年的时间，但从技术上看，这款游戏仍然是非常值得称道的。即使以今天的眼光来看，游戏的画面仍然是非常出众的，甚至看起来比前作更为精致，真实的3D效果取代了前作的“伪3D”，玩家能够享受到比前作更为出色的视觉效果，无论从怪物被击中时（当然游戏中的僵尸和各种怪物也比以前精细多了）来看。尽管如此，玩家对待它们还是应该冷酷无情，而不能枪下留情。除了画面以外，游戏的动画效果同样得到了很大的提高，怪物的一举一动都刻画得惟妙惟肖，给人留下了深刻印象，因此从这方面来说，移植是成功的。

与精致的游戏画面相比，游戏的背景音乐就要逊色不少，可能因为过于紧张的缘故，在很长一段时间内笔者竟然没有意识到它们的存在。在游戏的音效上，除了最频繁也最乏味的枪声以外，不时还点缀一些牺牲者（受害者）临死前的呼救，声音显得非常滑稽有趣，经常在游戏中会出现一些诸如“I don't wanna die（我不想死）”的话语。

与前作一样，《死亡之屋2》的剧情非常简单，这也似乎是此类街机游戏的一个“通病”，在游戏性方面的流畅程度似乎比剧情本身更为吸引人。玩家只需记住一点：“僵尸是坏家伙，它们应该被消灭”就可以了。玩家在游戏中扮演的是一名叫James Taylor的警官，你的任务就是消灭那些非法闯入小镇的不死生物，尽可能多地解救那些面临死亡威胁的居民，恢复小镇的秩序。你可能想知道James为何如此勇敢，敢只身面对众多的不死怪物，我想“一把拥有无穷子弹的手枪”是你要寻找的答案。游戏的进程完全是自动进行的，玩家一般没有选择的余地，只有在少数地方会根据玩家完成特定事件的多少（如营救人质的数量），决定你下一步的冒险路线或得到不同的物品。

死亡模式

《死亡之屋2》提供了4种不同的游戏模式，其中最重要的是街机模式（Arcade mode），该模式忠实再现了街机版本的所有特点。街机模式共由6关组成，在每关的结尾你都会遇到本关的Boss，这些家伙无论攻击能力还是防御能力都很出众，但它们都有致命的弱点，攻击这些弱点是不难战胜它们的。与前作一样，《死亡之屋2》的游戏时间不是很长（指的是街机模式），在正常情况下，James用不了1小时就可以将镇上的怪物清除干净，为了增加游戏的耐玩度，SEGA又加入了另外3种模式：原创模式（Original mode）、训练模式（Training mode）和Boss模式。原始模式与街机模式非常相似，只不过增加了几种新武器；训练模式的任务都非常简单，主要是为新手准备的；Boss模式是最刺激和最富挑战性的，玩家必须在最短的时间内消灭游戏中出现的Boss。为了让PC玩家真正体验到街机版《死亡之屋2》的乐趣，SEGA还将推出采用USB接口的光线枪，让玩家在电脑上完完全全过一把街机的瘾。除此之外，PC版的《死亡之屋2》还为玩家提供了联网功能，允许玩家之间一起并肩作战，一同对付那些讨厌的僵尸与怪物，这也是游戏移植至电脑平台后，充分合理地发挥了电脑网络功能的优势。

总之，作为一款移植于街机的著名游戏，《死亡之屋2》的表现应该说是非常不错的，虽然目前由键盘或鼠标操控的方式对于玩家而言，还不能与街机所带来的畅快淋漓的操作感相提并论，而且游戏所渲染出的一个血腥和恐怖的主题也并不适于年龄偏小的玩家，但作为一名真正的射击游戏玩家，《死亡之屋2》（中文版）所带来的战栗和对勇气的挑战还是不容忽略的。

▲安徽 木头

85

制作	SEGA
发行	天人互动
载体	CD x 1
类型	第一人称射击
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



剧情：非人类的幻兽成为游戏主角

这款游戏的背景时间设定还在《仙狐奇缘》之前的三千年，故事是这样的，天帝的十个儿子化身为十个太阳胡作非为涂炭生灵，天帝便派后弈去惩戒他们，不料后弈却将其中九个太阳射杀，天帝一怒之下削除了后弈及其妻子嫦娥的仙籍，将他们贬落人间。在人间后弈被人尊为英雄，但是嫦娥却不满意人类的生活，她害怕生老病死，再加上后弈和河神的妻子雒嫔相识并萌生爱意，这令得后弈夫妇之间渐生龃龉。后弈为了嫦娥长生不死，历尽艰辛去西王母处求得两粒仙丹，打算和嫦娥一起服用。但是嫦娥为了重回天界，便瞒着后弈将两粒仙丹一起吃了下去，这就是有名的“嫦娥奔月”。后弈一怒之下，将嫦娥豢养的幻兽水灵儿驱逐出了射月神宫。玩家将要扮演水灵儿，为了寻找主人嫦娥而展开冒险，并解开一个个秘密。令人意外的是，作为一款传统的武侠游戏，《水火金雷》首次采用了非人类的动物作为主角，不知道已经习惯于扮演俊男美女携手闯荡江湖的玩家们对此作何感想。但实际上游戏的内容还是换汤不换药的，玩家所扮演的“公”幻兽水灵儿仍然要和一干“母”幻兽们发生恋爱之情，还可以在“母”幻兽中做出选择。游戏中的几个幻兽性格的设定也和一个普通武侠游戏的人设相仿，有比较稳重的男主角，心思细腻的女主角，还有飞扬跳脱，专门搞笑的男配角等等，如果它们不是满身长毛而且四脚着地奔跑的家伙，其实跟人没什么两样。所以与其说这是一个新鲜的尝试倒不如说这是个噱头，在游戏中玩家并没有体验到在其他游戏中扮演蟑螂或者扮演蚊子那样另类的感觉。另外，游戏中的感情重头戏其实是放在后弈、嫦娥和洛神雒嫔身上，玩家反而要通过幻兽的眼睛来审视和理解他们的爱情，比起普通游戏来这使得玩家少了一份代入感。据说《仙狐奇缘》整个游戏笼罩着的悲剧气息让玩家感到很压抑，所以这次北斗星工作室做了一个彻头彻尾的改变，配合《水火金雷》中几个可爱的幻兽主角，游戏的整个剧情也显得非常温馨活泼，游戏中并没有什么大奸大恶之徒，大部分的对手都显得充满了善意，我甚至体验到了一种和看动画片时相似的轻松感觉。此外在游戏中还包含着大量的传说故事，如果玩家乐于和NPC对话的话就可以了解一下这些传说，当然也可以跳过不看。这使得游戏更有文化内涵，更加适合各种口味的玩家。





画面：华丽之处不失细腻，流畅程度超越前作

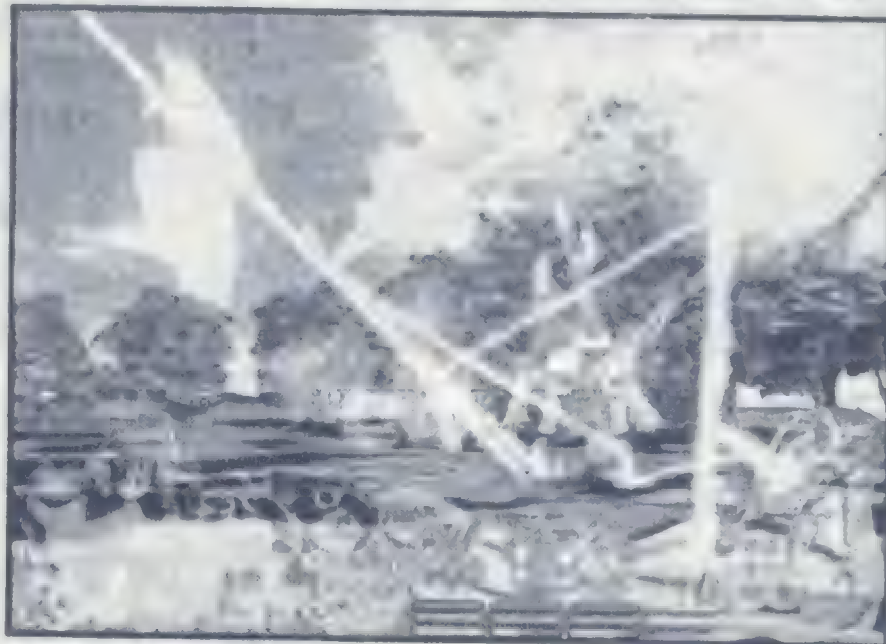
《水火金雷》仍然使用《仙狐奇缘》的引擎开发，这使得两个游戏的外貌几乎一模一样，其中细微

的差别在于《水火金雷》的“外衣”更加华美。可以说游戏的画面绝不逊色于今年暑期的任何一款武侠游戏，而且在这一环节上最出彩的地方在于游戏中武器和装备的造型设计，真是华丽到让人爱不释手的地步。穿插在游戏中的数十段动画也做的很细腻，起到了很好的点缀作用。在画面这一环节上，《水火金雷》绝对超越了前作。记得以前《仙狐奇缘》对机器配置的要求很苛刻，在笔者K7-550、128MB上运行都不是很流利，而这次《水火金雷》的表现大为改观，除了在幻神之海等少数几个地方略有停顿，基本上整个游戏都运行的非常流利，北斗星对此做出的改进值得赞许。



战斗：五种难度可以选择

《水火金雷》还是沿用了前作那极为独特的仰视战斗视角，这个视角下的战斗场景显得极具魄力，再配合华丽的法术效果，实在是很养眼。游戏中本来摒弃了令人讨厌的踩地雷战斗方式，战场上的敌人并不多，而且制作者们还设计了五个难度等级供玩家选择。在最初级的难度下基本上没有什么挑战，哪怕是最厌倦练功的玩家都可以轻松应付，玩家可以完全放松下来享受剧情和精美的画面。而最高难度号称是“挑战不可能完成的任务”，笔者试了试，遇到的第一个敌人就已经强到“变态”的程度，怎么打它也不会掉血，的确是“不可能完成的任务”！看来在这个难度下要玩下去非得借助修改器不可。另外，地图功能是游戏中最方便的设计之一，不管是在野外还是在战斗的迷宫里，系统都随时提供了地图查询，玩家永远不会迷路。联系到游戏中简单到闭着眼睛也能走出来的迷宫来看，相对于游戏的长度和难度，北斗星制作组更加重视的是游戏中的内涵，在新游戏层出不穷的今天，这样的做法玩家是乐于接受的。



缺陷：有些系统设计如同鸡肋

在游戏中仍然有一些明显的缺陷值得提出。首先是那个犹如鸡肋一般的进食系统，每个角色平均每过5分钟左右就会从肚满肠肥变成饥肠辘辘，这时不喂饭的话就会导致行动力下降，攻击防御力减弱，玩家要不厌其烦的给他们买食物，然后喂饱这些家伙。我敢说这个设计除了给玩家平添一份徒劳之外实在是看不出来其他的好处。另外，游戏中有黑夜白昼的时间之分，有些事件只能在固定的时间内发生，如果玩家白天到那个地点没有触发事件，那么就得等到晚上再去，消磨时间唯一的办法是到知兽小屋睡觉，这样玩家就得往返奔波去找知兽小屋，这样都给游戏的节奏带来了不利的影响。如果能够增加一个就地休息的设计就可以弥补这个缺陷。从这几点看出，给每个武侠RPG游戏都设计一点属于自己的独特系统是开发小组们都不愿放过的举措，但是在设计这样的系统之时应该考虑到玩家的心情体验，否则很有可能反起到画蛇添足的效果。



总的看来，《水火金雷》是一款确实值得喜爱武侠游戏的玩家一试的作品。如果要在《新神雕侠侣2》和《水火金雷》中选一个来作为暑假以来武侠RPG游戏浪潮的收尾之作，我一定会选择后者。虽然《水火金雷》中我们扮演的并不是侠哥侠女，但是游戏中的文化内涵却更容易被体验到。另外，我在《水火金雷》中的数十小时内并没有遇见一个程序BUG，也没有遇到一次死机和跳出桌面的情况，这不仅是一个好游戏的标准之一，也是目前诸多为了抢占市场而推出的不成熟武侠游戏的榜样。

▲成都 小鸡快跑

83

制作	北斗星工作室
发行	智冠电子
媒体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

MYST III EXILE 神秘岛III 放逐

在地上。这是你唯一的追踪线索，把手按在书上，开始这一次神秘的冒险之旅吧。

《神秘岛》所带给我的一直都是一种梦幻般的传奇感受，到第三代《放逐》，游戏的架构更为庞大，岛上的风景也极为绚丽。在这个光怪陆离的世界里，玩家将经历一番前所未有的冒险历程，由于每个人选择的路线及解谜顺序不同，游戏的流程也会出现差异。但由于谜题本身不变，只是出现顺序有偏差，因此我将把谜题与故事情节相结合来写，以便使路线不同的玩家也能方便地找到解谜方法。

序章　托曼纳

举目四望，周围群山耸立、一片荒芜，这儿便是托曼纳了。转身看到凯瑟琳，她正抱着她和阿特里斯的小女儿同你打招呼。询问后得知，原来他们一家三口刚刚搬到这儿来，阿特里斯正在他的书房里写作。

走入前方的书房，阿特里斯不在这里，但你可以在右边的桌子上看到一封阿特里斯写给泰莫尔的信。原来阿特里斯担心托曼纳的安危，他怀疑有人偷窥他的研究并阅读他所有的旅行日志，一种不详的预感涌上心头。来到书房左边，发现1个奇怪的由人形支架托着的玻璃球，里面好像有什么东西。走近一看，原来是本名为《勒瑞斯恩》的书。就在这时，阿特里斯走进来，他给了你1本他的旅行日志后便去找打开勒瑞斯恩之书的钥匙。突然，大坏蛋萨瓦多出现了，他打碎了玻璃球，把手往书上一按，整个人连同书在空气中消失了。好在他走得太过匆忙，一本名为《杰纳因》的书掉



第一章　杰纳因

杰纳因是座孤处水中的小岛。走过前面的桥，在右边看到1副梯子，爬上去发现萨瓦多走进前方的圆顶屋中并锁上了门。此时门无法打开，只能通过门上的小孔看见萨瓦多在里面晃悠，如何才能进去抓到他呢?

反射镜之谜：你回想起刚到岛上时身边曾有个顶部镶有红色圆珠的反射镜（如图1），其实像这样的装置岛上一共有7个。这些反射镜到底隐藏着什么样的玄机呢？是否可以帮你打开圆顶屋的大门呢？于是你从前方黄色小桥的中间往下看，有1条石梯（如图2），下去往右走可以发现1个齿轮装置。走过去移动齿轮4次后，海中的球状体发出光线射到旁边的聚光镜上（如图3）。沿着聚光镜射出的光线，发现它射向左边的黄色反射镜，你可以通过点击反射镜下面的圆圈来转动它。转动后，从反射镜中你可以看到它指向绿色的反射镜。沿着梯子下来左转，经过沙滩沿着一些铺在水面上的岩石朝前走。上坡可以看到1个紫色反射镜，再沿着石径往下走两步可以看到上方有另外1个黄色反射镜。先不管它们，一直往下走。经过两座天桥继续往上走便可以看到绿色反射镜了。拨动它后光线射向红色反射镜，它就在你对面不远处的石阶上，走过去拨动它2次，然后再拨动刚刚曾经看到的黄色和紫色反射镜，最后光线射向一开始的红色反射镜上。回到那里拨动它，发现光线聚集到了小岛北方的1座象牙形建筑物大门上。





温室之谜：从开始的石梯下到沙滩朝右走，途经

黄色反射镜，直到这条路的尽头继续往下走。经过婉蜒的黄色小桥来到水底温室前。进去后扳动机关打开左边闸门，进去按下左边桶状物里的金色圆球，打开



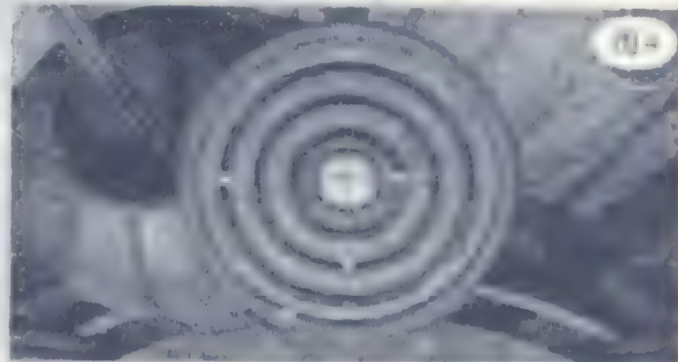
身后的闸门。进去后在吊床上可以找到萨瓦多的日记，虽然有几页已经遗失，但你可以清楚地看到一些齿轮传送装置的结构图。转身看见1部红色电梯，绕到电梯后打开门进去，关上门后按下左面的开关，这时电梯开始往上升直达顶层。从电梯窗口你又一次看到了萨瓦多，他以为你是阿特里斯来夺回勒瑞斯恩之书，于是他将书密封起来，而此时因为方位不对你无法走出电梯。按下电梯左边的绿色按钮回到底层，出电梯向左转看到1个机关，扳动它使电梯升上去，下面出现了1个地穴。跳下去后发现四周墙上分别有4个不同的装置，与萨瓦多的日记中所画极为相像，但形状却全被打乱了。于是你便打开日记按照图片来调整这4个装置。在这儿你可以以刚进入地穴的方位为中心。首先让我们来看看日记里的第1幅图片，它对应的是你身后的那个装置，只需点击一下拉杆，让它卡入下方的齿轮上就行了；第2副图是个重量装置，它就在你的正对面，将左边和右边的法码各拉动两下就OK啦；它



旁边是一小副齿轮图，它对应的装置在左边，移动齿轮将上方残缺的齿轮口对准下方齿轮；最后1个装置比较复杂一点，将螺丝左边的部分点击一下，再点击右边部分让它转过去，第2个螺丝也是如此，第3个螺丝则只点击右边部分就行了。回到上面按下机关让电梯降下来，进电梯后，它会来个180度大转弯。再次上到顶层，看到萨瓦多已经借助时空书逃走了。出电梯，在右边的走廊上找到萨瓦多的几页日记，正是先前捡到日记本中缺少的几页。向前走按下1个蓝色开关，这时屋内墙上的3个窗口打开了，里面的投影机开始工作，有一段动画出现。萨瓦多答应，只要你找到其它3个时代的徽记，他就愿意把勒瑞斯恩之书还给你。

投影机之谜：3部投影机里分别有兔形、鸟形和圆形3个标志。把鼠标放到镜头上拖动可以移动视野，左边拉杆用来缩放视野，右边的可以调节焦距。现在我们要将镜面上的标志与镜头里的象牙形建筑物上方黑窗口里的标志完全重合。注意，当你调节时，镜头外小圆珠的位置会发生变化，所以你必须记下标志重合后他们的最终位置。

象牙形建筑物之谜：原来岛上一共有3座象牙形建筑物，每座里面都有一本通往其它3个时代的书——兔形标志的象牙形建筑物：由温室正门出去，经过婉蜒的黄色小桥，沿着山上的石径来到一座象牙形建筑物前，抬头看看建筑物上方有个黑窗，里面有个鸟形标志。建筑物的门上有个五颜六色的大圆盘，上面有5

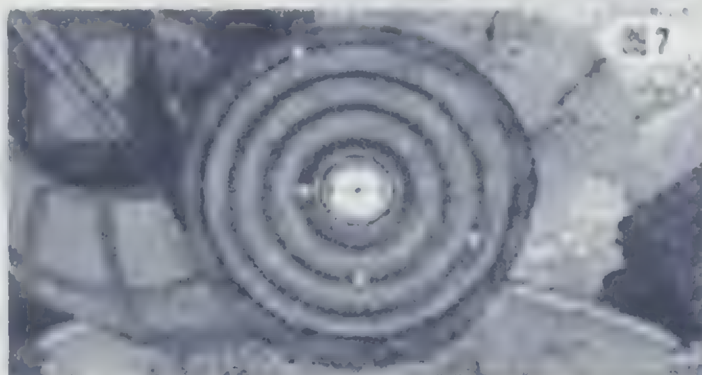


个按钮。按照调节反射镜的顺序来按，分别是黄、蓝、绿、红、黄、紫、红。这时门打开了，进去后可以看到1个圆盘。按照调节投影机时记录的小圆珠位置来移动它，最后按下圆盘中间的指针（如图4）。装着维台克之书的笼子从上面降下来，点击它便可以进入维台克时代了；鸟形标志的象牙形建筑物：来到温室的那个桶状物按钮处，往前走打开温室后门出去。经过黄色小桥往右走到路的尽头，在右边的水坑中看到1个株状植物，点击它让叶子伸展开来，再点击左边那个动物巢穴上方的小圆球，这时1只兔子从里面跑了出来，踏过水中的植物跳到对面吮吸岸上的那些蕨类植物。当它发生叫声的时候，蕨类会立刻膨胀起来。回到桥头，往右走看到1条梯子通往上方的天桥。沿着梯子向上爬，中途看到左边的岩石上有个巨大的黄色花朵，一旁的峭壁上布满了蕨类植物。来到花的后面，移动它直到能清楚地听到兔子的叫声（花的准确移动位置如图5）。这时峭壁上的蕨类植物已经膨胀形成1座桥。从梯子爬上去来到象牙形建筑物的大门前，进去后拨动圆盘上的小圆珠（如图



6），按下中间指针后得到埃德纳之书以进入埃德纳时代；圆形标志的象牙形建筑物：回到本章开始的红色反射镜处，在不远处可以看到一座上方窗口中有圆形标志的象牙形建筑物。走到建筑物跟前，向左转看到1口井，往右转找到1个梯子。爬下去后看到1个控制盘，上面有2个拉杆，而前方就是刚刚看到那口井下的景像。你看到1个巨大的圆球挡在通往右方大门石桥的中间，下面就是要通过拉动控制盘上的拉杆来调整





它，顺序是左、右、左、右。回到上面从左边的圆井下去，开门后发现这里原来是存放阿姆特拉之书的地方，可屋内的地面已经破裂，无法入内。再到调节圆球的控制盘处，按左、左、右、右的顺序拉动拉杆。回到井下，看到屋内破裂的地面已被圆球填充，上前拔动圆盘上的小圆珠（如图7），拿到阿姆特拉之书。

第二章 维台克

维台克仿佛是个机械时代，充满了金属的味道。往前走不远可以看到右边有个球状体，打开它是杰纳因之书，借助它可以回到杰纳因时代。左边有1扇门，但现在无法打开。

恢复电力之谜：回到游戏开始的地方向身后的岩洞里走。当走到1个岔路口时向右转，在路中捡到几页萨瓦多的日记。顺着通道往前走到路尽头，左边的1扇门此时无法打开。从右边走，来到1个布满石块的通道口，在通道口的右边你可以看到1副电子控制图。因为缺乏电力，上面的图像都是灰色的，如



何才能让它们都亮起来，恢复岛上的电力呢？从通道口左边的梯子爬上去，在顶部看到1个红色的手柄，转动它让海水涌进来。下梯回到通道口，继续往前走。在通道尽头有1扇门，此时无法打开。从右边的井口下去，按下1个红色按钮，进入打开的门后点击左边的摇杆，使巨型水车升高。回到通道口之前调查右边的窗口，可以看到1个巨大的转轮。点击转轮上的叶片它便会在水流的作用下转动起来。看看电力控制图，看到已经有两个图案亮了起来。回到通道尽头那扇无法打开的门处，发现门上的灯已经泛起绿光。打开门，从里面的梯子下去，在左边有1个圆形的屏幕，点击下方银色的按钮，萨瓦多的影像出现屏幕上。让他一个人在那里喷口水，你朝右边一直走到头。来到电力控制室，下楼后向前打开圆柱上的电力控制板，分边将控制板左边第1个按钮按3次，左边第3个按钮按14次，右边第2个按钮按3次。再向右两步，打开另外一块电力控制板，将右边的第2个按钮按两次，左边第1个按钮按1次。这时，电力控制面板会自动合上，岛上的电力已经恢复了。

蒸气机之谜：回到刚进入岩洞时的那个岔路口，朝前走出岩洞外。往前走又有个叉路口。右边过去是部电梯，但现在还无法启动。笔直向前直到尽头，从右侧的梯子爬下去，继续向前走到头可以看到1个仪表和4个阀门，此时无法使用。向左转，看到另外1个阀门，从它左边的梯子爬到顶部，在地上又发现了萨瓦多的日记。点击左边的球状物出现1条通道，出去后由左边管道一直走到头，往前走两步又看到1个球状物。打开发现里面黑漆漆一片，伸手不见五指。向里走3步



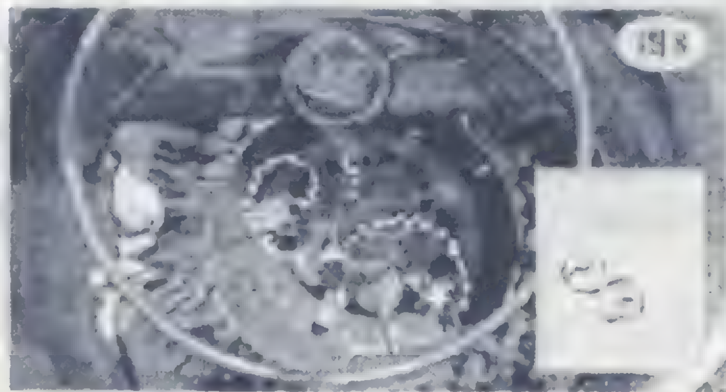
后往下看，有1个井盖，勇敢点，打开它跳下去，1个有红色拉杆的铁门出现在面前，这就是在第1个岔路口走到尽头无法打开的那扇门。转过身，通过玻璃窗口可以看见一些齿轮和1个控制台。窗口上方有1个红色拉杆，逆时针拉动它会自动转1圈，这时窗外右边的齿轮开始转动。从中间的楼梯下去，开门来到蒸气室。左转来到中间的控制台上，看到另外1个红色拉杆。首先顺时针转动拉杆，控制台会升高，然后将拉杆从右边沿着中间一条线拉到左边，这时控制台右边的齿轮会移动到左边；再逆时针转动拉杆，控制台又会升高，低头看看，下面已经充满了熔岩。上前走到控制台尽头，按下1个金色机关后回到拉杆处。顺时针转动

拉杆使控制台降低，将拉杆移到右边，使齿轮恢复原位。再逆时针转动拉杆，这时控制台会降到原始的位置，熔岩也消失了。最后将拉杆拉到右边，蒸气机终于开始运作了。

飞空艇之谜：打开有红色拉杆的铁门，出门后一直向右转，来到先前无法使用的压力表前。这时压力表上有3个阀门已冒出腾腾的蒸气。点击红色阀门关闭它们，然后向右拉动地上的拉杆，平台会升高。再关闭3个阀门，拉动拉杆升到最顶层。关掉1个阀门后，向左拉动拉杆降到第2层。打开1个阀门回到底层，打开左边3个阀门，回到最底层，打开左边3个阀门。再看看压力表，上面的指针已经和红色虚线完全重合。最后打开平台左面的红色阀门，这时可以看到上方的飞空艇已经可以飞起来了。回到岩洞外栈桥上的岔路口，往右转找到升降梯，进去后拉动拉杆，升降梯下降到底层。向前走到栈桥的尽头，有1个拉杆，拉动它后飞空艇从右边山壁的圆形石门里飞了出来，还等什么？赶快坐进去吧！拉下前方的拉杆便可以启动飞空艇了。沿着山间的索道滑行一阵后，在一个水坝前停了下来。下去后拉下平台尽头的拉杆，水中的小岛居然腾空而起！



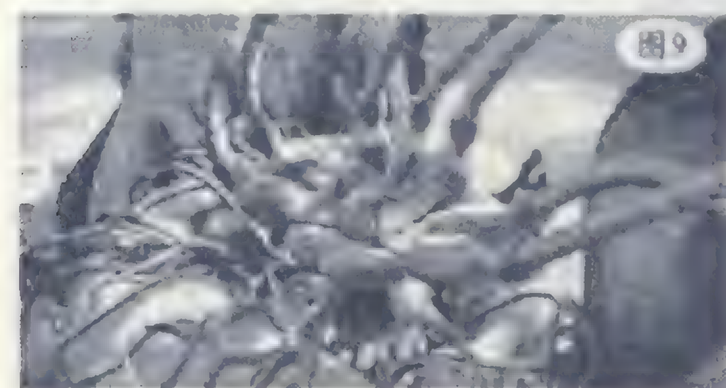
再次乘坐飞空艇，来到升起的小岛圆形大门前。进去后，顺着梯子爬到最底层，转到下面的阀门，地面裂开呈现出1个图案，这便是我们到这个时代来的最终目的。仔细画下图案后（如图8），打开前方的暗门，杰纳因之书会从里面弹出来，点击它回到杰纳因时代。


图8

第三章 埃德纳

来到埃德纳时代，这儿生机盎然、鸟语花香，充满了自然活泼的气息。

螺旋植物之谜：沿着右边的白色通道往前走，在尽头处看到一株螺旋状的植物。沿叶片爬到顶端，走到旁边圆形的洞口前，这时可以看见1只大鸟从空中飞了过去，走近一看，原来它是去给巢中的幼鸟喂食。从圆形洞口出去，往左2步，又看到大鸟飞走了。你看到左边也有1株螺旋植物，可惜由于缺乏营养，已经奄奄一息了。继续前进并点击绿色植物的花苞（如图9），它的茎干竖了起来，露出了右边的杰纳因之书。往左边走有1株向日葵，点击它伸出来的红色花蕊令花苞打开。上前去查看，原来它还可以当透光镜用呢！将光线对准左边的一个瓜状植物，停留一会儿可以看到植物被光照裂开，丰富的汁液从里面源源不断地流了出来，通过茎干输送到旁边干枯的螺旋植物上。


图9

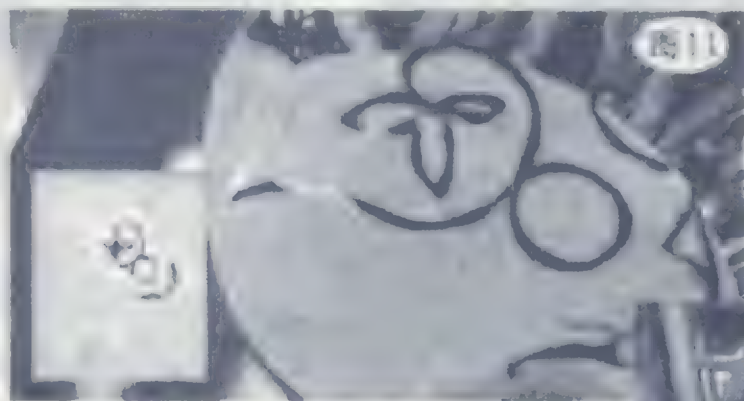
兔子之谜：按原路返回螺旋植物旁，沿着叶面一直下至茎部。往前走看到前方的水池里有1条电鳝鱼，它不停地放电摧残周围的植物。沿小径往下走，在路的尽头看到1个株状植物，点击它前面的花蕊就会被水迅速膨胀起来，将刚刚看到的电鳝鱼也吸了进来。退回到树干上，在左边捡到几页日记。向充满黄光的通道里走，来到一座长满蕨类植物的树干上，这时可以听见鸟叫声。过桥后一直往右走，来到1株灯笼状的植物前，按下它底部的线状茎杆。植物的花苞打开了，卷曲的叶片也伸了出去。走到叶片尽头，抬头看到左上方有一根藤蔓，点击它会降下来，再点击右侧的树干可以荡到对面。这儿有1只铁笼，转动前方的摇杆可以使笼子升起来。来到铁笼下方，点击前面树上的粉红色花果，1粒花果从上面掉了下来，将这粒花果顺着地上的曲线移到铁笼的范围之外。回到摇杆旁，从后面的通道滑下去，往右走回到伸开的叶片上，看到1只兔子跑了出来，吃掉了地上的花果。拉下对面树干上吊着的拉杆，铁笼从上面落了下来，受到惊吓的兔子跳到前方长满蕨类植物的树干上……还记得第一章兔子的叫声使蕨类植物膨胀的情形吧——呜呜，我们可爱的兔子就这样牺牲啦（真是残忍）！

电鳝鱼之谜：来到叶片的尽头再拉一下藤蔓，从前方荡到对面去。沿石路一直往下走，看到先前喂食的大鸟被关在一株植物里。继续往下，走进一条黄色通道，往前走可在右边的树干上看到1幅壁画，点击画下的株形植物，那条电鳝鱼被传送过来。继续向前走，来到1个岔路口，先从左边下去又看到1个株状植

物，点击它将电鳝鱼传送到这儿。返回到岔路口从右边下去，可以看到小径左右各有1朵百合花。调查左边那朵，将它对准左边卷曲的叶片（如图10）。然后往前走，看到路的尽头也有1朵被阳光普照的百合花，将它的光线对准小径左边的那朵百合花，再由它反射到卷曲的叶片上，有了阳光照耀的叶片伸展开来。回到岔路口从左边下去，经过关有电鳝鱼的植物，沿着它后方的小径向前，来到刚刚打开的叶片前，踏过它从1根长满磨菇的树干上爬上去。这里有1朵向日葵，它正朝着关有电鳝鱼植物的方向。左转，沿着小径上去，又看到1朵百合花，只是现在还没任何阳光可以照到它身上。过去调整它，使它对准下方的向日葵。从岔路口左边的小径下去，调整尽头那朵百合花，让它的光线对准小径右边的百合花。现在，你成功地救出了那只被困的大鸟，最后别忘了百合花的光线再次对准小径右边的百合花。


图10

蓝色花朵之谜：回到岔路口左边的小径，经过叶片爬上长满磨菇的树干后向左走，在路的尽头有根藤蔓。荡下去后有两条路，从右边上去会被桔红色的花朵升到上层。从左边小径下去，来到一个长满蓝色植物的森林里，向右看，有个巨大的蓝色花朵。往前走，来到一条岔路口前，先从右边上去一直走到尽头，来到1朵百合花前，将光线对准蓝色花朵顶部，使上面两根弯曲的花蕾竖起来。回到岔路口，从左边下去，看到1颗打开的蓝色花朵，上面有许多苍蝇在嗡嗡乱飞。沿蓝花右边的小径往上，点击路尽头的绿色植物，使它的茎叶伸展开挡住了阳光。转身回到蓝色花朵前，看到它的花瓣已经合上了。从左边的小径往下走，看到一根巨大的蓝色根茎。向右绕到蓝色花朵的根部，点击地上的1颗球形植物，从植物里喷出的气体将花朵上空的苍蝇赶跑。回到蓝色根茎处，从圆形洞口进去，一路捡到几页日记。一直走到顶端，看见苍蝇飞到了蓝色花朵的花蕾上，点击身后的树干……I believe I can fly！一段飞行后点击左边的根茎，滑下去后找到了这个时代的徽记（如图11），别忘了画下它呀。


图11

第四章 阿姆特拉

你好像来到了中国，古典的中式凉亭、若隐若现的水上吊灯，让我不禁想起了《倩女幽魂》中的场景……

六角形图案之谜：向前走，在凉亭的右边可以找到杰纳因之书。继续向前走进山洞，从潮湿的阶梯下去，向前走来到一条三岔路口。往右走一步可看到1部升降梯，进去后拉动拉杆来到上层，在身后的岩石上捡到几页日记。回到三岔路口处向左转经过栈桥，看到前方有1个控制台。先不要管它，进入前方蓝色屋顶的建筑物里，看到屋内的蓝色木架上有一些碎块。分别将两个木块和1个金属块扔到右边的半球形木块上，回到屋外的那个控制台前，拉动左边的拉杆使它上升。拉动控制板上的第1个机关，令前方的齿轮滚到左边。然后拉下机关右侧的拉杆，控制台被合上。盒盖上有1个六角形图案图案，记下它。

条形图案之谜：回到三岔路口，向右转一直向前，快到洞口时仔细向右观察一下，发现1条石梯。爬



上去向前走，左转看到1个控制台，旁边有几页日记。控制台中间有个画着奇怪图案的控制板，拉下控制台左边的拉杆令控制台升高，再拉动控制板左边的拉杆。返回到洞口，出去后看到左边墙上有1幅壁画。沿水上的小径一直走到尽头，爬上上方滑道。向左走有1个岔路口，路口上的5道滑道分别通向5根蓝色支柱。每根蓝色支柱上都有1个花瓣状的时钟，但顺序都是混乱的，现在需要一个个地调节它们。将岔路口的滑道都做上记号（如图12），调节A处的指到12点钟位置、B处为4点、C处为10点、D处为2点、E处为6点。而后回到洞口上方的控制台处，上升一层后按下控制板左边的拉杆，这时1个巨大的圆球从右面的凉亭中掉下来，顺过滑道通过5个凉亭落入右下方的石堆中。而控制板也会被关闭，你可以看到1副条形图案。

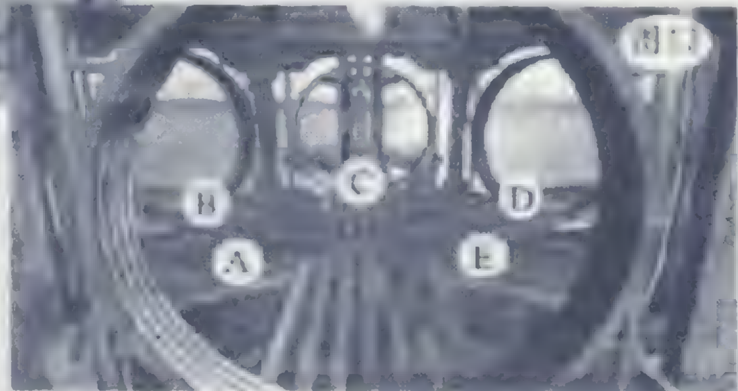


图12

十字形图案之谜：返回到刚才调节时钟那条滑道的岔道口处，从E滑道往下走，穿过左边的石阵，来到一块绿色的平地上。向前走两步，往左看有1个铁门，进去后在右边的岩石上找到几页萨瓦多的日记。前方是1个控制台，拉动左边的拉杆使平台升起，看到控制板

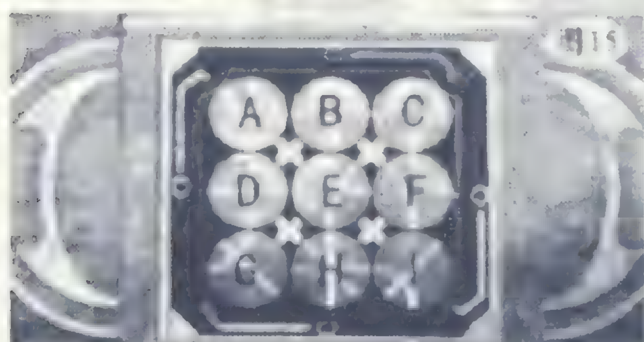
的上方有两个圆盘，中间是1个拉杆，下面有3根小红棒。



将小红棒分别插入左方圆盘12点、2点位置和右方圆盘10点钟位置（如图13），然后拉动中间的拉杆，这时从后方凉亭中掉下的圆球在一番滚动后落入了红色建筑物中，而你也得到了第3个图案。

从铁门出来后往左走，过栈桥从尽头的梯子爬上去来到本章开始的凉亭。向右转有3个面板，聪明的你一定已想到现在就是将刚刚得到的3个图案依次输入，全部输入成功后，桥会连接起来。走上前打开屋顶上红色的盖子，进去后空中有1架天桥。穿过它，坐到中心的椅子上，按下上方圆形屏幕下的按钮，屏幕上又出现了萨瓦多的影像。抬头拉动顶部的拉杆8（如图14），这时你升到了小岛的顶端。前方露出1个控制面板，上面有9个圆形按钮，给它们按英文字母编一下号（如图15），依次按下B、C、E、E、G、H、I，然后抬头按下屋顶上的蓝色按钮……啊，这是干什么？难道不知道我有眩晕症的吗？随后，你终于得到了最后一个徽记——阿姆特拉时代的徽记，打开前方的时空之书回到杰纳因。到达圆顶屋后，在蓝色按钮旁的圆形投影机里将找到的3个世界的徽章图案放上去，得到纳拉叶之书，来到纳拉叶世界。





终章 纳拉叶

来到纳拉叶世界后，走上前方的台阶，在左边看到2个球形装置，它们中间有1个摇杆，但现在还无法使用它们。右转上楼梯看到萨瓦多，等他唠叨完后，拉动右方地面上的红色把手，岛上的能源接通了。回到楼下，将球形装置中的摇杆扳到左边，点击左边的球形装置令它升起来，你看到里面有3个圆圈。在对面的墙上有一些符号和单词，每个符号和1个单词都是对应的。现在打开阿特里斯的日记，里面有3段黑体字，分别是：1.Energy，Powers，Future，Motion；2.Nature，Encourages，Mutual，Dependence；3.Dynamic，Forces，Spur，Change，然后对照墙上的符号将它们输到装置里的大圆圈里去。上方圆形对应的是第1段，下方左边对应的是第2段，右边是第3段，依次从最上方的小圆圈顺时针连接，完成后看到旁边的门打开了。

将中间的摇杆拉到右边，打它右面的球体，这儿也要输入4个符号，同样它们可以在阿特里斯的日记里找到。分别是Balanced、Systems、Stimulate、Civilization。到墙上找对应的符号，却只看到Civilization一个。从刚刚打开的门下去可以在挂毯找到前3个单词对应的符号，在左边可以找到托曼纳之


我们被困在这儿了。

书，先不忙打开它，不然……

回到楼上，将符号全部输入完成后萨瓦多出现了。到楼上去拉动红色扳手关掉电源，萨瓦多会被困住，下楼后将球形装置中间的拉杆扳到右边。现在去萨瓦多跟前看看他，他会请求你让他与家人团聚，并用勒瑞斯恩之书作为交换（坏蛋也有亲情呀）。你思前想后，决定答应他，他会将勒瑞斯恩之书还给你；如果你到他跟前和他谈判，他会让你返回去执行交换条件；要是站得过久，他会将书扔到山谷里去，并用锤子将你杀死；如果当他走上平台后拉动前方的摇杆，他会将书扔到山谷里，而你只能回托曼纳向阿特里斯夫妇说抱歉了。俗话说："善有善报，恶有恶报"，你知道该怎么做了。

将楼上的电源开关打开放出萨瓦多，他会心怀感激地乘飞船离开。而你也可以带着勒瑞斯恩之书回到托曼纳，看一看大团圆的结局！

★北京 沙罗

82

制作	Presto Studios
发行	育碧软件
媒体	CD×6
类型	冒险
语言	中文/英文
环境	Win98/2000/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



情思绵绵无绝期

话说杨过在断肠崖面对小龙女所留字迹，颓丧、悲伤、彷徨、迷茫、怨怒接踵而来——爱妻身受剧毒，现在又去向不明，剩下自己孤伶伶一人，天地间虽有千般欢乐、万种美好，却也都化作灰飞烟灭。

程瑛、黄蓉和一灯等人来到断肠崖前，见杨过茕茕孑立，担心他会自寻死路。于是程瑛独上断肠崖，将杨过劝回，就小龙女所留文字请教黄蓉。黄蓉苦思之后大喜过望，说小龙女蒙16年一履中土的南海神尼救去大智岛上，体内毒性亦会被神尼以大神通轻易化解。杨过将信将疑之下，决定听从劝告，服断肠草以解情花之毒。

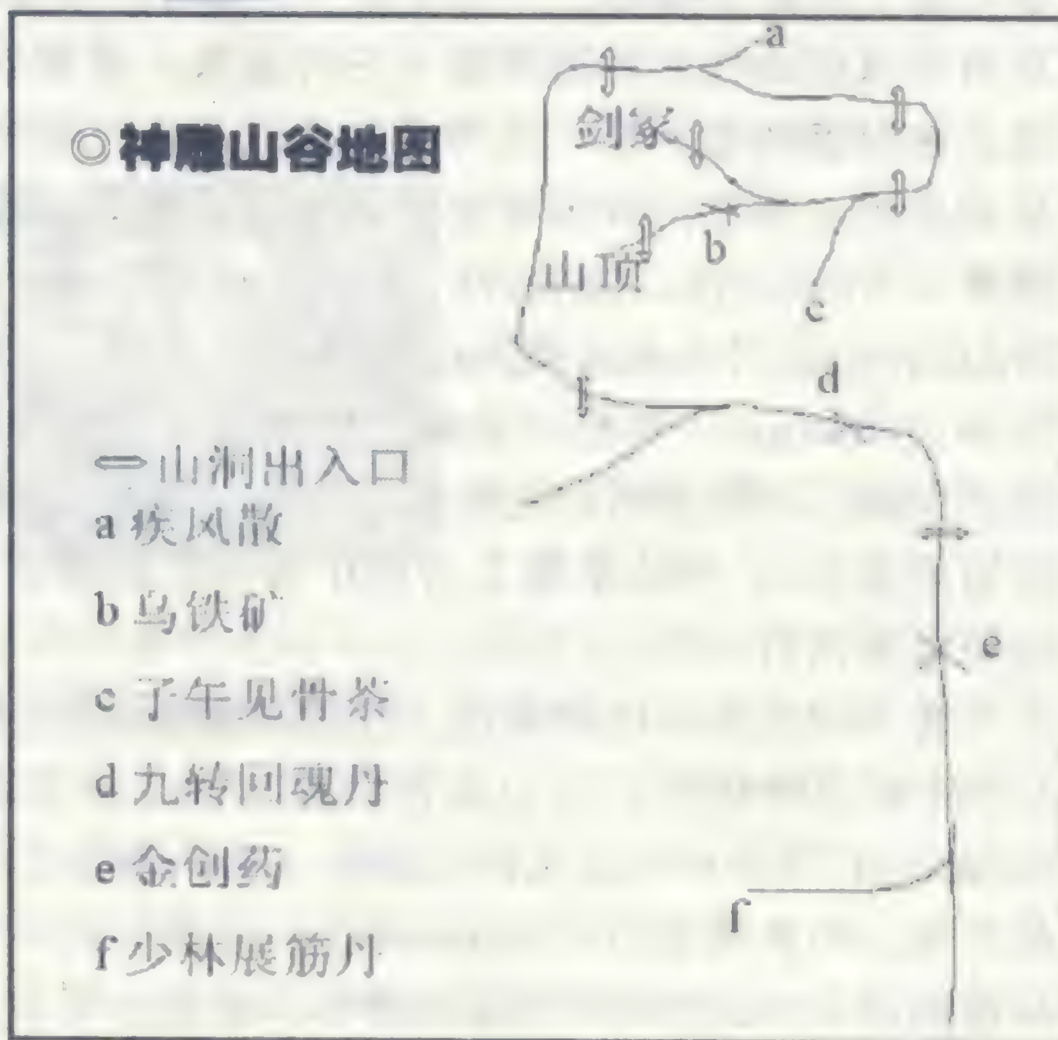
断肠草卓然有效，黄蓉等人都替杨过欢喜。众人心挂襄阳战事和大侠郭靖安危，便先行离开绝情谷。杨过执意要留下等待小龙女，陆无双和程瑛决定陪伴杨过左右。杨过感激之下，也知二女对己情根深种，便与两人结拜为兄妹，绝了心中纷繁杂念。次日，3人着手铲除谷内情花树（情花树共有5棵，游戏里只提到4棵）。7日后杨过再服断肠草，之后传陆无双古墓派心法《玉女心经》。此时蒙古国师金轮法王带领弟子霍都来到，欲趁杨过伤病未愈时下手加害，杨过3人愤而还击。此战诀窍为先灭霍都，再围攻法王（杨过3人级别最好已升至11级或更高）。法王战败待死，霍都小人本性，弃师而逃，杨过仁心宽大，放法王离去。

一日程瑛、陆无双醒来，杨过已飘然而去。两女注目青山白云之间，思念悠悠不减，单为情字伤怀。

杨过出了绝情谷，来到神雕山谷。在谷中见过神雕，便前往剑魔独孤求败的剑冢。走上瀑布旁的平台进入山洞，在第3层有两条石梁。先走右边较低的一条来到剑冢，在此立志要达到无剑胜有剑的武学最高境界。制好木剑后走较高的石梁来到山顶和神雕切磋，打败神雕获得大量经验值，且会学到许多招数（其中剑招“破尽天下”随机出现，几率为20%。最好在此升到21级以上）。

杨过勤修不辍，但自觉进展甚微，一年后欲往绝情谷一行，却被神雕带往东海海滨。进入东海





渔村，一直向右来到海边惊涛岩。在神雕的督促下开始以木剑和怒涛相抗，不知不觉间功力大进，如此一练就是6年。

不一日渔村村民因海上突然无鱼可捕而闹得沸沸扬扬，杨过和众人一起出海查看原委，在海上发现鱼虾稀少的原因是大海蛟又在作怪。杨过出手将其打跑，渔民感激之下，将杨过与当年同样赶走过大海蛟的不归岛奇人相比。“不归岛是否就是神尼所居之大智岛？”杨过又惊又喜，斗然于黑暗中窥见一丝光明。详细打听之下，得知不归岛方位飘忽，乃是个极神秘的所在，只有渔民老段曾经到过那里，但他已移居嘉兴，其他人均不愿去冒此大险。

○不归海路线图

离开码头来到岸上，适逢海盗前来行劫，渔民纷纷四散逃命。杨过小施神技，出手除害。这时忽听丁丁作响，一瞎眼老翁走近，询问杨过所使之“弹指神通”师从何来。言谈间知悉此人便是大侠郭靖的业师之一“飞天蝙蝠”柯镇恶。柯镇恶欲往嘉兴一行，问杨过是否愿意同去。此处是一个极其重要的分支选项，会影响到游戏的最终结局。有“与柯镇恶同赴嘉兴行侠仗义”和“还是先查找龙儿的消息为好”两项。笔者在此处选择后者。

柯镇恶独自离开后，居民们无不对杨过感恩戴德。渔人王丰自告奋勇，愿载杨过前往不归海一行。不归海暗流汹涌，难辨方向，颇为棘手。但到达不归岛为最后见到小龙女的必要条件之一，现将走法示之如下（以显示器屏幕四角为方向）：右、右、右、上、右、上、右、下、下、左、下、左、下、右、下、左、下、左、上、上、上、左、下、左、下、右、下、下、右、右、右、上、右、下、右、下。来到不归岛近处，大海蛟二度向众人发难。杨过先用绝技“佛光普照”护体，再出手将其消灭，得到“龟鸣泪”和“大海蛟”。上了小岛，杨过在竹林深处见到一小筑，惊喜万分，不由拔脚快步向前。进得房内，见摆设陈列无一不与旧时相熟，却微有积尘，显是无人居住多时。然杨过仍怀有一线希望，在岛上一住月余，等待小龙女出现。一月时间须臾即过，小龙女却始终没有现身。杨过伤心失望之下，不禁黯然落泪，肝肠寸断。

“黯然销魂者，惟别而已……”

嘉兴常德探难疑

王丰等人将杨过接回渔村，杨过心有所感，携神雕北上中原。在渔村南面见到的第一座山下可拾到两仪剑法，然后再往右上少许，可获得一角海图。

其时南宋衰败，蒙古空前强大，已占据昔日宋室大片国土，尚自南窥不已。这日杨过来到嘉兴，见闹市繁华不减往年。在武器店门口遇见浪人，他请杨过将自己安居的消息带给远在襄阳的老父，然后又从小贩手中购得奶油桂花糕。向里来到码头前的集市，与沈张两位公子交谈，得知他们正准备去洛阳饮花酒。在旁边民房内见过老段亲弟，得到另一角海图后，知晓老段生前常去城西风景奇佳的蔽日林向阳坡消闲。

来到蔽日林，见到前来寻访师父下落的昆仑名道青灵子，说前时师父与众师兄弟在嵩山少林寺附近遇敌，结果同门损折甚多，师父凌虚子战败后亦不知去向，自己明察暗访一掌带风雷之声的老者到这里。话音未落只听得兵刃交加，于是两人一雕前往查探。

过河之后从右首一树干凿成的道路上树前行，来到林中一处空地，见两位义妹连同柯镇恶正和一掌力惊人的老者放对，程瑛已不支倒地。盘问后得知他名叫厉风行，来寻柯镇恶报杀父之仇。青灵子追问起师父下落，一言不和便即动武。厉风行败阵后眼见被杀，有人施放冰魄银针阻拦杨过，助厉风行慌慌遁去。众人吃惊不小，而青灵子拜别杨过，尾随紧追，杨过送柯镇恶和义妹回嘉兴养伤。

○蔽日林地图

数日后，杨过辞别陆无双和程瑛乘船前往常德，在码头遇见申屠无极。同船客人中有一聋哑头陀和举止轻浮的贵公子赵晖。赵晖身上有名贵异香，专门蛊

惑女子，杨过等人不禁心感厌恶。次日清晨船女惊叫，发现舱房中一位渡客被杀，杨过从血痕中发现一丝线索。交谈中聋哑头陀忽然在船板上敲击两下，申屠无极告知杨过死者身上藏有朝廷官印，船女则述自己被尸身上的异香所惑。这下真相大白，凶手就是赵晖无疑。他杀害朝廷派往襄阳的密使，夺取公文，妄图通敌卖国。杨过夺回公文并以“弹指神通”将其打伤落水（此处要分别与所有人对话两次，最先要与聋哑头陀交谈）。细看公文，上写：“八月十五中秋日，洛阳白马相会时。”于是决定去一趟洛阳。

来到常德，见湖光山色秀丽无边。杨过信步向上来到飞捷楼，放眼过去，洞庭千里烟波浩淼，是何等美景，却因少了爱妻在旁，也显得苍凉。正惆怅间一年轻公子上得楼来，他步履呆滞，不慎碰撞一老者。老者恼怒，要出手教训他，却被申屠无极挡下。几人上前寒暄，公子说出姓名，原来是常德“转轮王”张一氓。一月前他和人动手被打成重伤，故面对老者挑衅无力还手。申屠无极方在城西见过张一氓，因此对他出现在飞捷楼甚感奇怪。

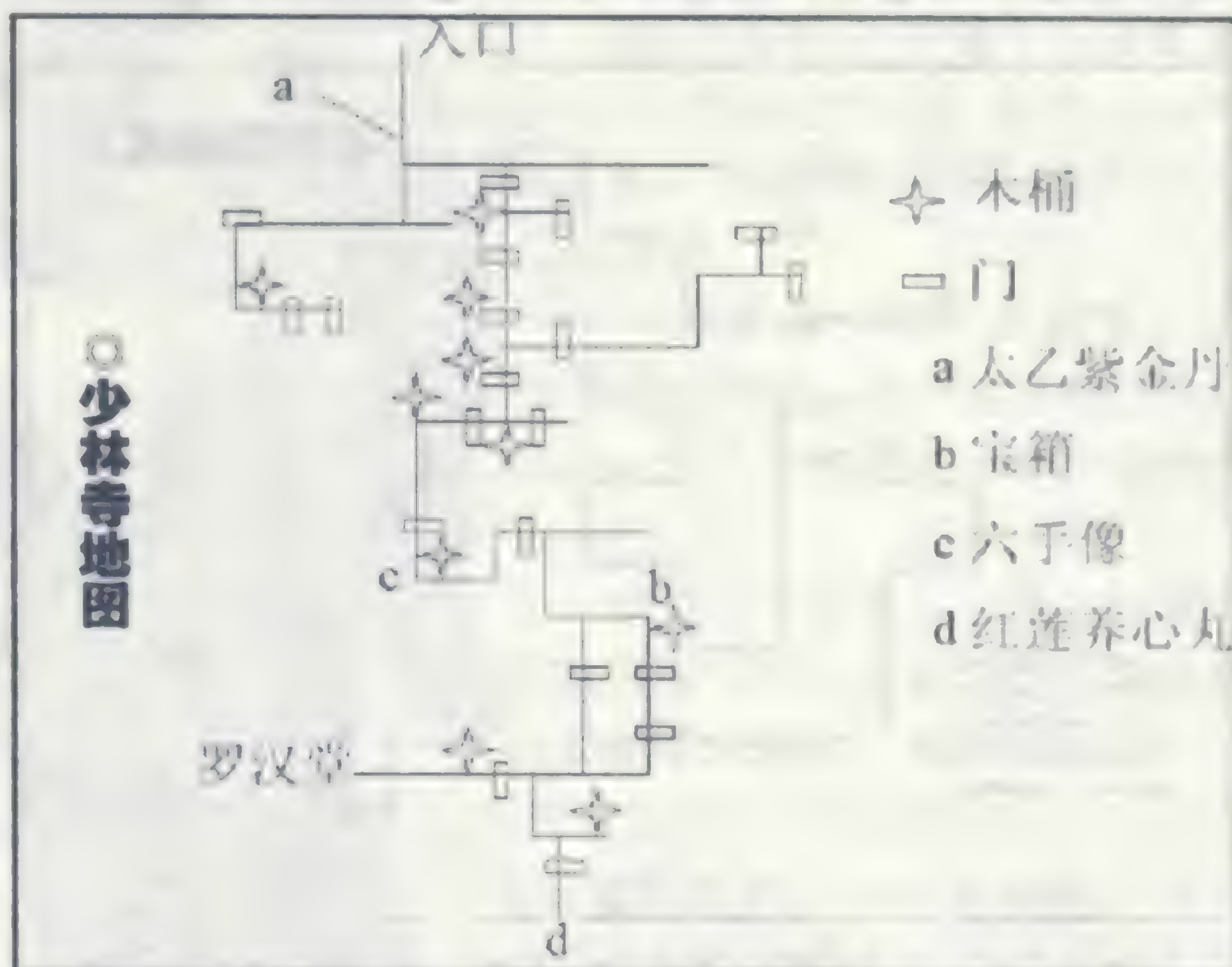
杨过下楼来到北门客栈前，遇见张一氓和洛阳纪文馨姑娘。看到两人互相爱慕却羞于启齿，只有让自己更添神伤。来到纪家常德别府见过曹老爷和纪文馨，还见到了寄住的赵晖，纪文馨告诉杨过赵晖乃是大宋皇室后裔。曹老爷托杨过带口信给在嘉兴游玩的曹家大小姐，杨过应承下来（事后可以得到情感值4250点和随机出现的〈柳絮剑法〉）。在客栈睡到半夜，突然听隆隆炮声自飞捷楼方向传来。来到飞捷楼结识天下第一火药匠人黄一炮，他放起漫天烟花，绚烂无比。喝彩声中，江南神厨人厨子也同时出现。3人把酒赏景，谈得投机，人厨子拿出祖传黑玉镯请黄一炮研赏。

离开常德后北上，经襄阳。此时蒙古大军逼近襄阳，城防甚严，杨过只好绕道偏门赶赴洛阳。在洛阳城内又见到因花天酒地而落魄的沈张二位公子，遂资助钱财让其返乡。沈三少感激之下赠予《孙膑拳谱》（获得4750点情感值）。

少林兵火扶正道

一直向右来到牌楼门前，遇见偷盗成功的小偷。厉声盘问之下他便乖乖奉上绝世武功《昆仑剑法》（50%几率出现）。按照公文所写，杨过在客栈养神到半夜，径直潜入白马寺。果然，一蒙面黑衣人正召集同伙密谋里应外合攻破嵩山少林寺，其中竟然有臭名昭著的百损道人。杨过直听得义愤填膺，不小心露了行藏，被贼人发现。众贼不敢恋战，匆匆交手几合便四处遁去。事不宜迟，次日杨过便直奔洛阳正南的嵩山报信（大名鼎鼎的嵩山是一块貌不起眼的石头，在一棵树下面，很容易被忽略）。

山路平坦，但见林木瑟瑟、听钟鼓声声。到了山



门前，求见方丈天鸣禅师，却因少林封山而被拒绝。杨过纳闷之下想起昨夜黑衣人说过的密道，便悄然来到塔林圣地。进入密道后竟然来至名满天下的少林木人巷！此处三步一机关，实是大费周章。杨过在右边通道打开左边秘门，七拐八弯进入寺内重地罗汉堂，而罗汉堂首座无色大师早已率领众弟子在此恭候大驾。杨过说明来意，和尚澄慧反指责杨过乃是奸党一伙，要乘隙攻陷少林。饶是无色禅师修为已深，此刻也不由得大动无明，与杨过刀兵相见。两人斗得两败俱伤，真正的奸党却趁机攻上少林。申屠无极救走无色和杨过，方丈天鸣却落入魔爪。几人养伤已愈，无色往各大门派奔走求援，杨过则想起了常德的火器匠人黄一炮，愿前往求他相助。

回到常德镇，从香茗店左侧拐进黄一炮家说明来意，黄一炮却因为蒙面人闯入家中盗图毁器并打伤自



己而无法帮忙。杨过不由得大为踌躇。黄一炮又提起镇外西北的乌鸦山近来发生种种异状，杨过联想到所涉及的变故，愿去探察。在镇上桥边与张一氓和纪文馨会面，提及此事，纪文馨愿意替受伤的张一氓出力，于是两人上山。途中蒙古兵士层层设防，不禁令人疑窦大起。而纪文馨武功高强，也让杨过暗暗称奇。在山腰发现两个山洞，刚自左首洞进入便见到神色不定的青灵子。他言道亦是因为在乌鸦山见到厉风行出没才来看个究竟。3人消灭守卫后折出，纪文馨见到杨过“弹指神通”神技，神色微变，若有所思。自右首洞进入，于第2层平台上发现一隐秘铰链机关。杨



过心下寻思：“便是这里了。”开动机关后再折返左首洞内，见第3层吊桥果然已经放下。进入内洞，映入眼中的竟是大批火器火药。杨过心下雪亮，这批火器乃是根据黄一炮所画图纸制造，便于将来攻打襄阳。纪文馨忽然烦闷欲呕，待她无事后，3人齐动手炸毁所军械，杨过拿回所有图纸。



来到乌鸦山脚，与一红发赤须巨人狭路相逢。青灵子道此人是蒙古大将武焱。他恼恨杨过毁了乌鸦山火器库，上前挥刀便砍。武焱败阵后遁去，厉风行出现，且面带悔意，要向众人解释。青灵子忽然大怒出手，将其击毙，也忘了去他身上搜寻昆仑派掌门信物。杨纪2人相继出言提醒，对其举动甚为生疑。回到常德镇，青灵子借故先回客栈。纪文馨便对杨过说起张一氓的行为举止、对其态度均颇多疑点，杨过答应探查此事。三更时分来到青石桥头掩藏，见到纪文馨约张一氓在此见面，他态度轻佻，不合常理。两人分手后纪文馨已在“他”身上种下异香，杨过去张府查验，张一氓周身却半点味道也无！

回到纪府，纪文馨凄然道明，自己在襄阳城外见张一氓为人所伤，便为他延医诊治并送回常德。时日渐长，彼此之间暗生情愫，她还与“张一氓”有了夫妻之实。话音未落赵晖归来，异香竟然在他身上散出；而“张一氓”身上所受弹指神通创痕正是杨过所伤！事情败露，杨过怒不可遏，欲杀此卑鄙小人，纪文馨经不住赵晖苦求将其放走。

“痴痴情爱，又有谁能理清？情之所堪，实难自已……”

杨过将图纸送还黄一炮，黄一炮感激之下造火龙炮相借。返回洛阳与众人见面，无色禅师向杨过致歉。申屠无极又设下妙计，以利相诱蒙古军卒至密道，用火龙炮一举击杀，同时以炮声为号，众人便可攻进少林。部署完毕众人立刻分头行事。炮声大作之际，众人冲进少林。来到大雄宝殿，见到受内伤的方丈天鸣禅师，与仓惶退出的百损道人、武焱和九死生先后交手并将他们击败。这时真青灵子和厉风行之父来到，说明厉风行已改恶向善，并揭穿假青灵子的身份。假青灵子见势不妙，逃走无踪。少林僧众逃脱险境，对杨过等人大是感激，无色更与杨过知心交纳。数日后，杨过拜别无色等人下山，在山脚遇到哭天抢地意欲自尽的楚大娘。询问之下得知楚大娘母女千里寻人、卖身救夫的义行，不禁肃然起敬。却不料楚大娘丈夫变心休妻，女儿为蒙古千户强抢，落得个凄惨结局。杨过大怒之下赴洛阳找蒙古千户算帐。

晚间杨过潜入蒙古千户家中救出楚青柳，格毙负心薄幸的楚父，再将千户丢入河中。回到客店，楚大娘母女对杨过千恩万谢。客店花园内，楚青柳感恩于杨过，又心仪他英雄了得，在得知杨过已有妻室之后仍愿意委身下嫁，并不介意妻妾之别，杨过即刻推辞不受。回到客店，见张一氓寻纪文馨到了洛阳。原来那日晚间杨过离去后，纪家别府即被人袭击。除管家重伤昏迷外，全家上下十几口无一生还，纪文馨也生死不明。管家昏迷前曾见到赵晖身影闪过。杨过明白纪文馨纵虎归山，以致后患无穷。正在此时，赵晖为爹爹采办寿礼出现，杨过与张一氓便要为民除害。张一氓此时功力仍弱，杨过以“佛光普照”将其护住，轻易击败赵晖。赵晖却用喂毒暗器伤了楚青柳。同行的管家见势不妙，赶回府中将赵老爵爷唤来。杨过与张一氓合力将老爵爷击败，得到《金刀换掌功》。之后聋哑头陀和出家为尼的纪

文馨相继现身，纪文馨说出当时自己已怀有赵晖骨肉，赵晖仍辣手加害。她获救后万念俱灰，遁入空门，法号圣因……

老爵爷严加逼问，赵晖方说出自己与皇宫妃嫔有染，把柄落在蒙古人手里，如此不得不从。老爵爷悲怒之下大义灭亲。杨过将楚青柳送到无命医馆相治，馆主百草仙说明楚青柳所中为四色芝兰奇毒，需修习阴寒内劲之人配以千年雪参方能救治。老爵爷便去五台山延请素来交好的昙华大师，而杨过和百草仙上华山找千年雪参，张一氓和聋哑头陀则到临安陈大方府中想办法。

临安锄奸现神奇

杨过和百草仙向西北来到华山。这里正处阴寒之地，极有望挖得千年成形的雪参。两人在雪地里寻不多时就发现了怪异至极的足印，再寻片刻，一支小孩儿般的雪参赫然在目。费一番工夫挖到后（游戏中会和雪参战斗），厉啸响处，一英姿挺拔的青年持剑跃到两人身前，直斥杨过不该挖走他练功之物，便和杨过斗将起来。较量后两人心下各自佩服对方武艺了得，言辞间着意结纳。青年原来是剑魔独孤求败的唯一传人卫津云，他得知杨过挖参是为了救人，于是爽快割爱。经此一斗，杨过与卫津云结为好友，相约日后再行切磋。下得山来，在官道上遇见朝廷士卒围捕一青年。杨过将士兵打发，青年跪下叩谢救命大恩。他原来是四川名将王惟忠将军之子王明仁，因父亲抗



华山地图

击鞑子，反被奸臣陈大方、丁大全等人诬罪下狱，全家半月后便要满门抄斩。自己侥幸逃得性命，却被千里追杀。杨过令其自行安顿，自己稍后便去救人。

杨过回到洛阳安排妥当余下事宜，马不停蹄奔赴临安。临安为南宋都城，占地极为广大。繁华昌盛比起中原各城自是不能同日而语。杨过不知王将军囚于何处，在街上四处打探。遇见迷路的药店小童，帮他将药材送至右首民巷内柏夫人府上（获得3760点情感值）。小童感激之下以《太祖长拳拳谱》相赠（此处可无限次获得4500点情感值）。随后遇见正为买不到奶油桂花糕而发愁的王家管家，杨过将糕点相赠，获得《凤凰金翅镗》（4300点情感值）。来到闹市，见一男子因失了紫晶石正被老婆追打，杨过忖道："日前在闹市见一卖药郎得了一块紫晶石，索性买了下来赠予此人，也好解他惧内之苦。"（买石获得3670点情感值）

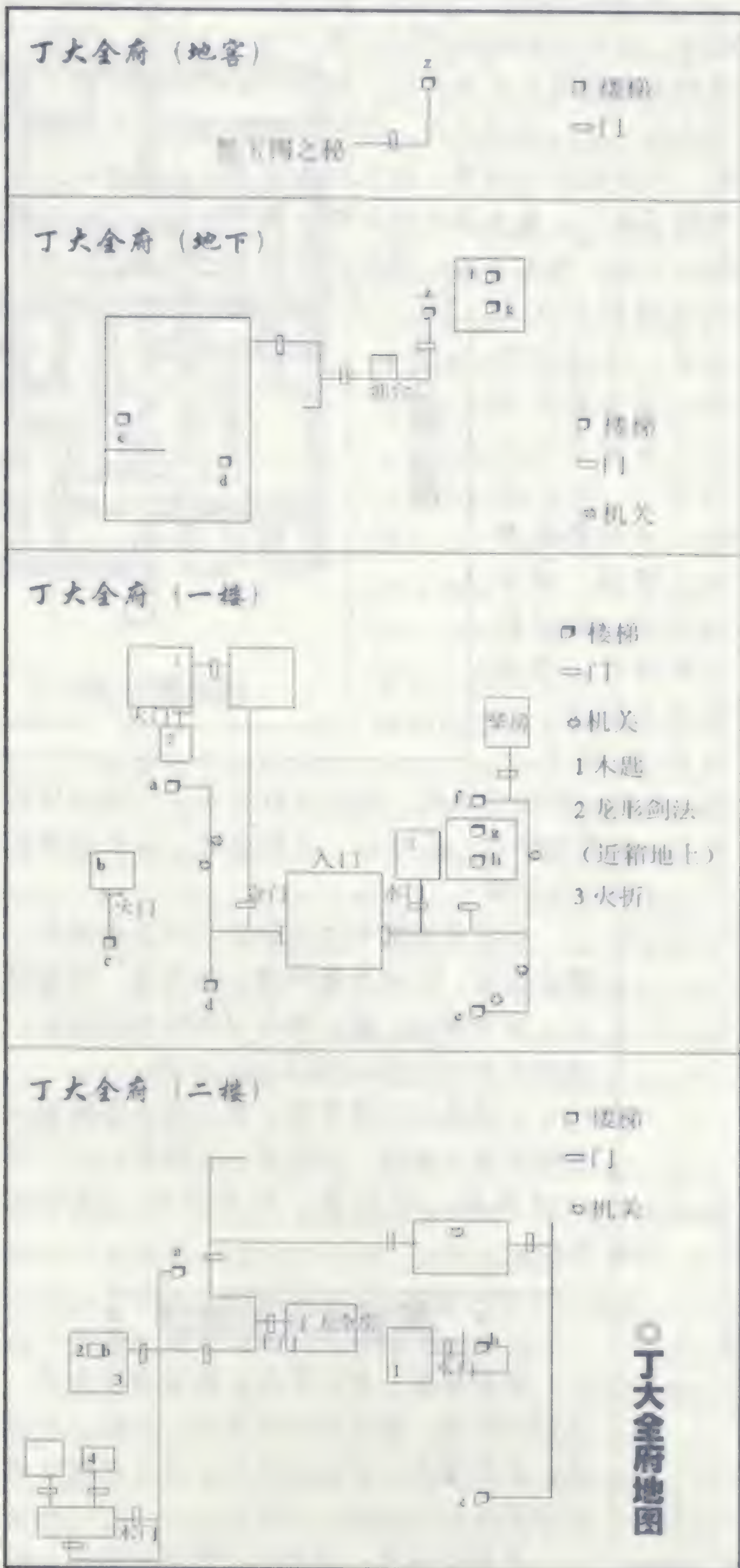


取得五行钥匙

男子正苦于尴尬，见杨过赠予矿石，大喜之下以《如影随形腿法》回报（获得5000点情感值）。老婆却依旧不允，夫妻俩兀自追打不休，行人纷纷大笑观看。杨过不禁莞尔，心中烦恼亦因此稍减。信步行到道具店门口，见一老叫化手中酒壶奇香四溢，心念一动："这酒香得如此奇特，莫不是常德客栈白姑娘整天念念不忘的猴儿酒？"相询之下果不其然。便与老丐请教酒中学问。老丐颇为欣喜，遂赠予猴儿酒。随后杨过明察暗访来到古老汉身前，听他说儿子整天想着建功立业，不思孝敬，想起自己身世，心有所触。来到临安西门旁见过古大哥，对他晓以老父心意，教诲其侍亲情重之道。古大哥听从劝告（此处为两个选项，笔者选第1项），以《回风拂柳拳》相送。来到衙门前，见一老妇啼哭不已。细问下得知其子宋五犯案在狱中，一土豪贿赂贪官，贪官便诬罪处斩。杨过本欲相助，怎奈营救王将军事大，便拿出2000银钱给她打点宋五，老妇千恩万谢地去了。夜晚杨过潜入奸臣陈大方府，取了他的首级。再去探丁大全府，见机关重重，牢不可入。正焦急之际想起常德机关匠人黄一炮，次日便去向他求助，黄一炮欣然应允。来到常德客店将猴儿酒送给白姑娘，她大喜过望，当即以《醉酒地趟单刀》相谢。

两人二探丁大全府。杨过在黄一炮帮助下依次取得金、木、水、火、土5柄五行钥匙，还在房内分别取得《龙形剑法》和火折。来到地下密室点亮火折，打开最后一扇密门进入地下密室的中枢石室。黄一炮见此室内布置不禁哈哈大笑，在机括中央放上黑玉镯。

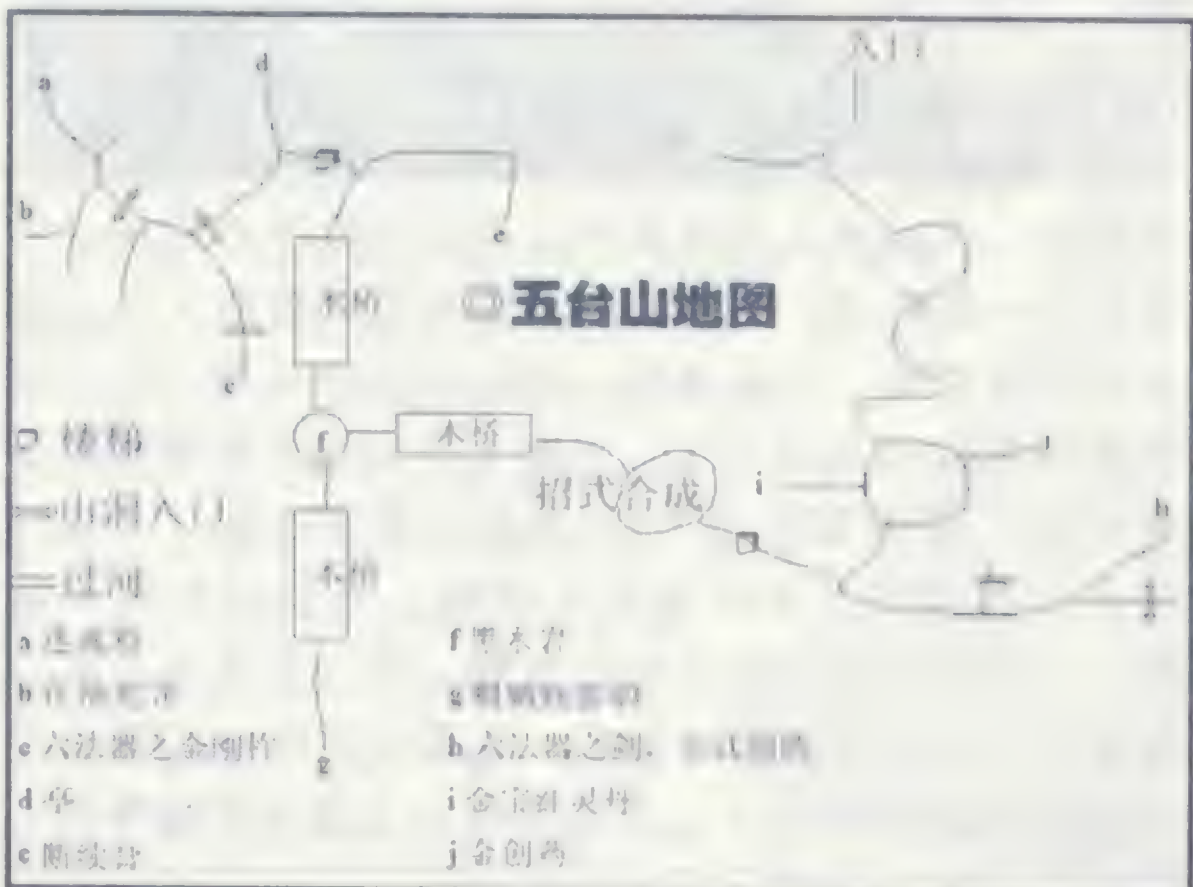
光芒大亮之际六边围墙上出现了一套武功图谱和一幅详图。原来唐代大将李拓知襄阳要冲之险，在城内各紧要处埋下数万斤炸药，以便城破时与外敌玉石俱焚，而这黑玉镯是炸毁襄阳的机关钥匙。墙上六臂观音像所持的剑、佛珠、禅杖、金刚杵、法轮、法螺分别是开启襄阳城内机关房的器具。两人想起炸药火器之威，不由不寒而栗。出密室来到土行房间，丁大全吓得脸色发青，昏倒在地，不料房内另外有人，杨过挡开暗算的掌风，回头一看，又是九死生和百损道人师徒。杨过方始明白丁大全和蒙古人勾结卖国已久，怒火上冲，只拿九死生师徒出气。赶跑九死生等人，杨过想起自己救出的宋五，连夜来到柏夫人府右首的宋五家（此事切不可延后），叫宋五找人假扮衙役夜审奸臣，痛殴了丁大全一夜。次日杨过在法场用丁大全交换王惟忠将军性命，之后自己和黄一炮安然离去。



○丁大全府地图

回到洛阳，见楚青柳已然大好，众人皆是十分欢喜。杨过自忖风流孽缘太多，于是又将人皮面具戴上。不料翌日黄一炮神色惊慌找到自己，大喊黑玉镯被盗！杨过闻言大惊，商量过后便要去寻6样法器。杨过已知同样的观音像在少林、五台山各有两座，洛阳白马寺有一座，只是苦于不知禅杖踪影。其他人得悉原委，昙华大师便道他所居佛光寺内有，于是3人首先前往五台山。


取得法器



○五台山地图

襄阳化险红颜殒

杨过一行向北过了风陵渡，在东北海边山间获得《无影幻腿》。继续向北登上五台山，这里虎豹众多，蒙古士兵更是打不胜打。好容易来到山顶佛光寺，在大殿遇到申屠无极和人厨子，他俩一见杨过3人立时大惊奔下山去，原来先前有人假扮昙华大师偷走了禅杖。待杨过等人追到山腰，申屠无极已经截住假昙华大师。众人将其击败，夺回禅杖。这时楚青柳上得山来，忽然被蒙面人夜枭劫持，夜枭让杨过集齐6样法器到襄阳客栈住下等候消息，自己带着楚青柳纵下

山崖。众人商议之后都觉如要炸毁襄阳城，所设机括定在城内某地，决定先找到所有法器。一行人出了佛光寺，在山上寻到两件法器（还可寻得一些珍稀矿石），而后取道少林。在少林密道内、洛阳白马寺分别取得另3件法器，杨过又赶往襄阳。

进入襄阳城，只见戒备森严，全城军民如临大敌。杨过正欲寻家客栈歇宿，会会夜枭等人，忽听有人招呼，回头一看，原来是在临安见过的武师梁师傅，当时自己与他言谈甚欢，提议他来襄阳投军杀敌。梁师傅现下自是欣喜，道："我也无甚报答，这里有一套家传《追风掌法》，送与了杨兄弟罢（获得5000点情感值）。"在城南遇见定居嘉兴的浪人之父



老管家，告知浪人已在嘉兴定居，请他不必担忧，老管家方一展愁容。杨过想起不曾见过去世的父亲，也不曾侍奉在旁，不由凄恻（回到嘉兴告知浪人可无限次获得4000点情感值）。见街上有和尚为筹集襄阳军资化缘，便慷慨解囊（20次以上获得5000点经验值），和尚以《玄空冥拳》相赠。来到城东春风客栈，门口有一卖药郎兜售活血散。杨过见其身上衣衫单薄、形容穷苦，心生怜意，遂买下药散（10次后可获得5000点情感值），卖药郎便以《满天花雨棍法》



相送。

在春风客栈住到半夜，夜枭传话叫杨过往羊太傅庙一行。来至羊太傅庙正殿，只见殿后是一庞大的庭院。众人曲曲折折地走了几段路，眼前出现自左向右并排的3间大屋，来到最左首大屋内，赫然见到夜枭、九死生、百损以及一干蒙古武师押着楚青柳，站在一座六臂观音像前。九死生钦佩杨过武功，欲与杨过单独比试。杨过以"黯然销魂掌"击败九死生得意绝技"玄冥神掌"，九死生师徒心服口服，就此脱离蒙古，远走隐居。杨过以法器换得楚青柳，楚却突然出手，制住3人重穴。随后她脱下面具——竟是大蒙公主易木蓉！

夜枭用法器打开机括，进入襄阳城机关枢纽启动机关，然后欲杀死杨过3人，易木蓉出手阻止，夜枭狞笑称易木蓉并无生杀大权。两人争执间杨过已依《九阴真经》法门暗暗运气，移经换穴。费尽功夫击败两敌，夜枭见杨过神勇，便取出从黄一炮处盗得的火龙炮暗下毒手。易木蓉不顾安危舍身护住杨过，自己则胸口中炮，伤重不治。夜枭眼见机关已经发动，襄阳顷刻间便会化为瓦砾，遂扬长而去。易木蓉弥留之时言明自己乃是蒙古旁系王族，自幼熟悉易容、暗器、拳法与轻功。蔽日林冰魄银针、常德镇盗火器图、飞捷楼发难张一氓、乌鸦山假扮青灵子、佛光寺乔装昙华大师均是其所为。只因对杨过一见倾心，不能自拔，以致情根深种，才有今日结果……



易木蓉溘然长逝，杨过只有凄凄神伤，暗自流泪。申屠无极和黄一炮出现，得知原委，尽皆唏嘘。黄一炮及时毁掉炸药机关，襄阳全城上下得以逃过飞灰大劫。

"情至深处费思量，苗已茁，愁断肠。爱到天涯任依傍，丝未尽，泪如霜……"杨过惶惶然，寂寂然，踏雪而行，渐渐远去……

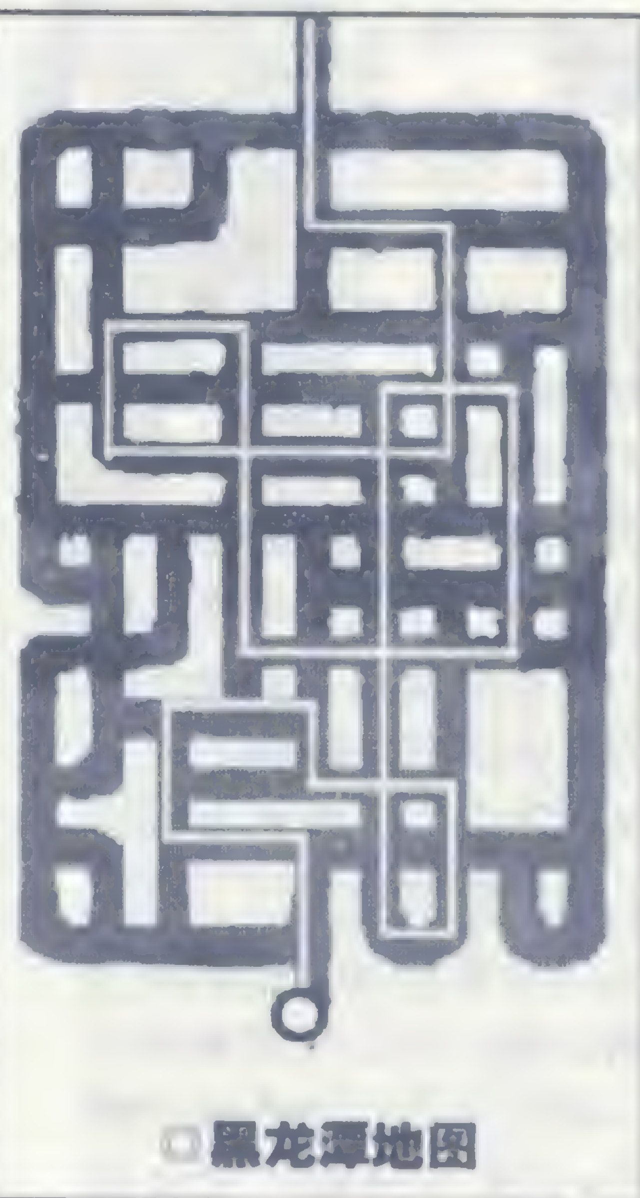
英雄仗义功德立

春移夏至，秋过冬来。杨过游历各地，来到风陵渡，遇到煞神鬼虐妾，于是出手惩戒，并约定与"西山一窟鬼"月尽之夜在风陵渡西北的倒马坪一决高下。

来到倒马坪，却见到"西山一窟鬼"和

万兽山庄的史氏昆仲正在凉亭右首的树林边上兀自纠缠不休，而大侠郭靖之女郭襄慕名前来与杨过相见，站在一旁。杨过眼见“西山一窟鬼”在群兽围攻下伤势渐重，马上就要假鬼变真，开口劝阻史氏昆仲却无人答应，盛怒之下以武力逐个击败（获得《扫叶腿法》与《疯魔五虎擎羊棍》）。待杨过收服“西山一窟鬼”后，史氏昆仲告知史叔刚伤情，需九尾灵狐鲜血医治，而众鬼急于赶路贸然入林，将这天下第一难捉的九尾灵狐再度惊走，一窟鬼闻言歉疚不已。杨过在郭襄请求下答应到西北方黑龙潭捕捉九尾灵狐，史氏昆仲与众鬼感激不尽，表示今后愿效死力。

杨过同郭襄来到黑龙潭，潭中处处泥沼，地形极为复杂。郭襄在杨过高超轻功提携下方能到达潭中央。两只九尾灵狐受惊逃窜，杨过捕捉时引出瑛姑来。一番较量后瑛姑不敌，宁与杨过玉石俱焚也不肯赐赠灵狐。而一灯大师带着重伤将死的慈恩在潭外求见，杨郭两人出潭互叙别情，方得知慈恩为金轮法王所伤，临死之前只是记挂着自己、一灯和瑛姑几人当年恩怨。杨过动了侠义心肠，以深厚内力，发宏大啸声逼得瑛姑现身。瑛姑无奈之下，以请动周伯通与他相见为条件，才愿意饶恕慈恩罪业。杨过遂前往北边百花谷。


□黑龙潭地图

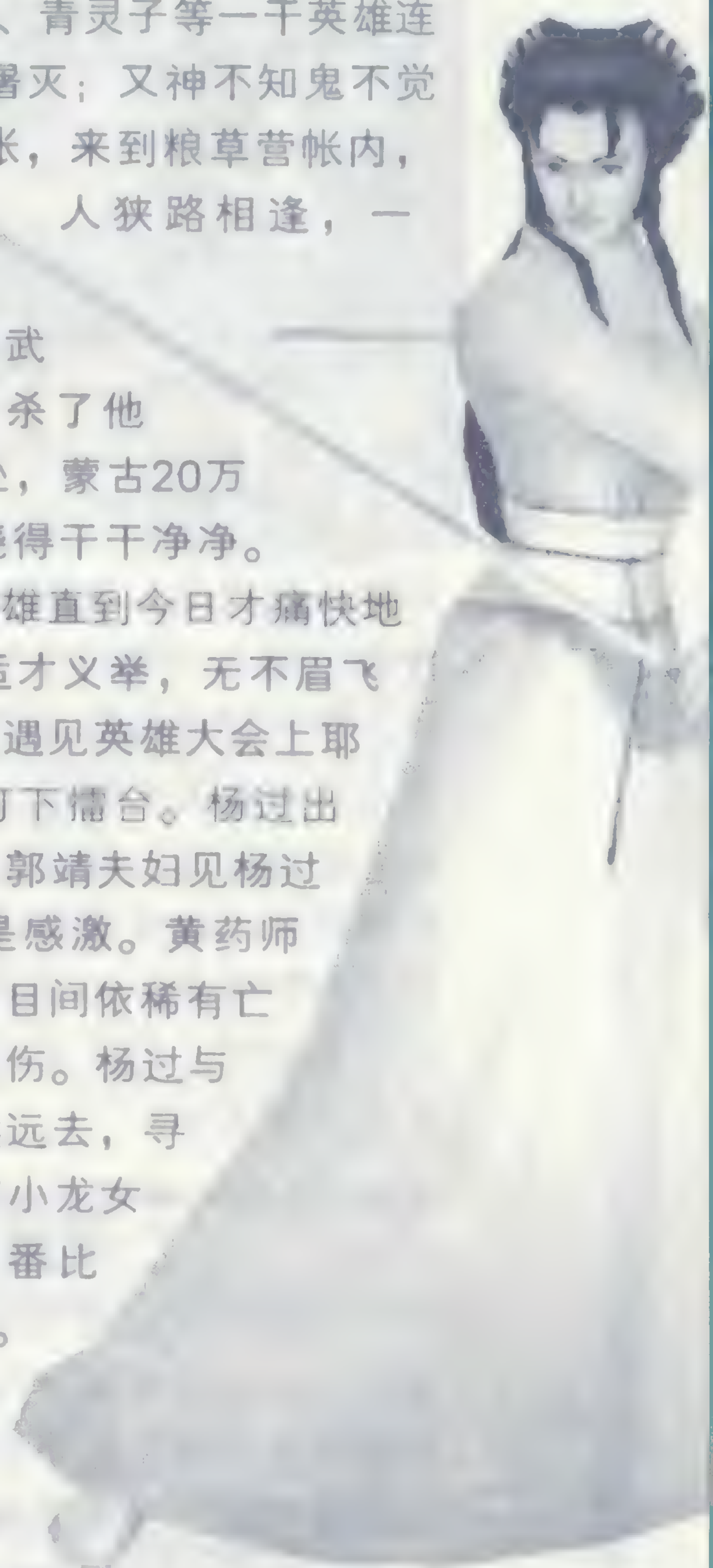
沿河行走，向右拐弯来到百花谷，但见繁花似锦，春色无边，端的是一方享福乐土。周伯通见小友来到，欢喜不已，即抬手和他过招。杨过告知来意，周伯通便是死也不肯前往。他爱武成痴，死缠着杨过定要以“黯然销魂掌”和他交手。击败周伯通后获得《空明拳谱》。杨过费尽唇舌相劝，听周伯通诉说昔日往事之后，示知他曾有一子以及瑛姑相思之苦。周伯通思前想后，终于答应和一灯等人见面。

瑛姑得与周伯通团聚，往昔恩怨烟消云散，慈恩也安然逝去。杨过将灵狐带回倒马坪，众人对这位神雕大侠更是死心塌地的敬服。此时郭芙来寻郭襄，杨过感激郭襄诚心祝祷他们夫妇相会，答应许郭襄3个愿望，并在郭襄生日那天去襄阳与她见面。

蒙古大军腾腾南下，准备攻打襄阳。战事一触即发。杨过忧心时局，又惦记着与小龙女相会之期，日日不离襄阳左近。这晚在春风客栈听到郭襄外出，便尾随跟来。见郭襄在羊太傅庙拜莫被霍都暗算的丐帮帮主鲁有脚，不禁佩服她小小年纪也如此厚道重义。这时郭芙来寻妹子，姊妹俩为丐帮帮主及郭襄生日之事争执不下，夜枭突然出现在庙内，要以郭氏姐妹为质，胁持郭靖。杨过暗中出现与夜枭交手，夜枭溃逃，杨过亦离去。随后赶来的耶律齐不知高人是谁，唯有郭襄隐约猜到。

悲喜交至苦千语

杨过决定约齐好友为郭襄生日举办英雄小宴，正详细安排间，得知蒙古大军左右翼前锋营已离襄阳不过百里。杨过豪气陡生，与张一氓、青灵子等一干英雄连夜轻骑，将2000蒙古士兵尽数屠灭；又神不知鬼不觉潜入蒙古大军主力营帐，来到粮草营帐内，护卫武师正是夜枭。两人狭路相逢，一场恶斗后杨过下重手将其杀却；而后来到火药营库，正撞见武焱，说不得，又是一场好打。杀了他后，众人眼明手快，爆炸声起处，蒙古20万大军所贮无数火药粮草一夜间烧得干干净净。



蒙古人欺压大宋久矣，众英雄直到今日才痛快地出了一口恶气。返归途中谈起适才义举，无不眉飞色舞，意气风发。赶回襄阳，正遇见英雄大会上耶律齐被乔装为丐帮弟子的霍都打下擂台。杨过出手击败霍都，黄药师将其击毙。郭靖夫妇见杨过为郭襄送上如此大礼，心中甚是感激。黄药师端详郭襄，只见她聪明伶俐，眉目间依稀有亡妻姿容，心中欢喜之下也隐有哀伤。杨过与众人稍行叙过，便和黄药师飘然远去，寻思定要从他口中得知南海神尼与小龙女的消息。在客栈内和黄药师一番比试，心中都起了英雄相惜之意。杨过见黄药师终未使出南海神尼所授拳法，甚是不解，细细相询，黄药师愕然相对，道从未听闻南海神尼其人。杨过方始明白黄蓉所说全是虚言，大悲大乱之下一声长啸，拂袖而走。

杨过心神已乱，不思饮食，只借酒消愁。浑浑噩噩间南下来到嘉兴，想起父亲于镇外铁枪庙惨死，便前往拜祭。来到庙后坟前，但见黄土成圈，白碑枯树，说不尽的凄凉孤寂。正在此时，有4人先后走进，杨过隐身倾听他们话语，才得知沙通天等人在等柯镇恶前来践约送死。杨过在一旁看得真切，出手救下柯镇恶。柯镇恶将其父杨康死因及郭襄走失、被金轮法王带入蒙古军营中等事情一一告知杨过，杨过大惊之下潜入蒙古大营相寻未果。眼看和小龙女相会之期已到，便北上华山，再折向东南进入绝情谷。

16年之期届满，杨过日不能安、夜不能眠，每有风声鹤唳便觉草木皆兵。日子一天天流失，他满怀希望

苦苦等待，小龙女终于没有出现。杨过情思苛苦，愁肠百转，终致因爱生愁，由愁转悲，悲化为怒，怒极之后心丧若死。一时间阳天尽暗，风云化灰；溪水间龙女花秀丽依旧，而自己却鬓飞华发！杨过死意已坚，长啸声中跃入断肠崖……

杨过从数百丈高空坠入断肠崖下寒潭深处，瞧见



水下大片光亮，甚为蹊跷。紧接着郭襄和重伤的郭家雄雕相继跌入潭中，一时无暇细思，先行安置好郭襄。待她被雌雕救走后，打量周遭事物，便发现玉蜂蜂巢等诸多人为痕迹。心头剧震之下跃入潭中，潜水只往光亮处去。离开水面后竟身处另一番天地。谷中林翠花红，间有茅屋，屋内摆设无一不和旧时古墓相符。再回身处，小龙女白衣胜雪，容颜如花，眉心毒气早已褪尽。两人历尽艰辛方始重逢，此情此景，抑不知是真是幻?

沙场血战飞石疾

杨过与小龙女互诉别情，只觉山中日短、世上年长。两人上得崖来，见到黄药师一行留字，知晓众人已经来寻过他了。出谷南行，一路上消息不绝，得知金轮法王再度掳走郭襄为质，蒙古大军已围住襄阳，杨龙二人便前来相救。襄阳城外，战场如荼，数万人正奋不顾身地拼死厮杀。平原上一座高台，底部已经烈火熊熊。法王正自走下，郭襄便被捆在台上。神雕率先开道，杨过和小龙女便往上冲。金轮法王与杨过夫妇仇人见面分外眼红。一度击退法王后，他使出西藏密宗“龙象般若功”，急切间和杨龙2人斗了个不分胜败。待杨过使出“黯然销魂掌”，法王却又如何抵挡得住？十几合后便被击毙（游戏中法王会变一次身，需要战斗两次）。夫妇俩救下郭襄，众人识得杨过和小龙女风采神俊，俱自惭形秽。郭襄芳心切切，也暗暗神伤。

一行人冲入蒙古中军，直取蒙古大汗蒙哥。蒙哥见杨龙2人杀来，勃然变色，回马便逃。辗转追至一绝谷，山穷水尽之下只好作困兽之搏（游戏中蒙哥会变身两次，需战斗3回，他极其神勇刚猛，强得不可理喻。玩家如在50级以下、身上所有药物数量不超过70则恐无胜算。战斗中必须使用药物频频减慢蒙哥的蓄气速度，此乃对战诀窍，要紧要紧，慎之慎之！笔者与他交战时间为1小时56分钟，估计在所有RPG中可能是前无古人了）。

巨酋授首，蒙古大军即时溃败，襄阳围城得解。郭靖与杨过携手入城，两位当世大侠为国为民，纵千言万语也俱在心照。杨过夫妇鸳盟完满，与众人往华山祭奠过世的“北丐”洪七公与义父“西毒”欧阳锋。尽兴之后与众人别过，双双归隐。

秋风骤起，叶落飘零。小郭襄情难自抑，思怀不遣，茫茫然间珠泪满襟……

支线剧情

1.在东海渔村遇见柯镇恶后，有“与柯镇恶同赴嘉兴行侠仗义”和“还是先查找龙儿的消息为好”两项。选择前者则程瑛在嘉兴会被厉风行劫持为质，逼迫柯镇恶独去蔽日林向阳坡赴约。杨过与陆无双暗中跟随，赶到时见柯镇恶被林中风铃迷阵所困，厉风行已将他打成重伤。救下柯镇恶后再回蔽日林会遇到青灵子。3人寻到厉风行将其击败，树林中突然射出冰魄银针助厉风行逃遁，陆无双不幸中针受伤。青灵子继续追赶厉风行，杨过则将陆无双送回嘉兴养伤。

2.要见到小龙女则必须去过不归岛，在楚青柳向杨过表示愿意委身下嫁时应选择“立刻拒绝”，且要忠实小说原有情节，杀掉负心薄幸的楚父，将蒙古千户丢进河里才能实现这一圆满结局。若放走楚父而杀掉千户，对楚青柳的示爱施以缓兵之计，则可能得到游戏无法进行下去（卡死）或是襄阳城破、大宋遭灭，杨过心灰意冷，从此不问世事、漂泊天下的最悲惨结局（分支结局二）。

3.分支结局三为杨过准时来到断肠崖，但并没有见到小龙女。杨过万念俱灰之下决意跳崖自尽，此时金轮法王和郭襄来到，杨过为救郭襄便和金轮法王较量，以黯然销魂掌将法王打落崖下。黄蓉等人随后赶到，告知玉蜂翅上所刻“我在绝情谷底”字迹。众人下谷查看却查不到丝毫端倪。杨过随众人回到襄阳，击杀大帝蒙哥，解了襄阳之围。华山聚会之后，杨过从此不再和任何好友见面，只身一人浪迹江湖……

4.游戏中有青龙、朱雀、玄武、白虎4头圣兽，相应召唤地为蔽日林、乌鸦山、五台山、绝情谷。青龙召唤器水龙吟在东海渔村的惊涛岩练剑两次后得到；玄武召唤器龟鸣泪在第2次打败大海蛟后得到；鼓谱在临安门口摆着青菜房间的柜子上；百鸟鸣和虎啸魂均无法找到；召唤谱：霸王卸甲无法找到；风啼血无法拾到；白虎召唤谱为虎帖，在完成常德商人给的任务后获得。不归海海图共有3份，其中海图1在嘉兴镇段家段老手中，海图2在五台山的宝箱里，海图3在大地

图上东海渔村附近的一块石头下。

5.《神门十三剑》在五台山佛光寺大殿最右边的坐垫旁；《龙形棍》在白马寺大殿最右边的坐垫旁；《大力金刚掌》在少林寺大雄宝殿右方罗汉堂里最左上角的地板上；《罗汉拳》在少林寺大雄宝殿左方达摩院屋内神像供桌上的右下方；《狂风快棍》未取得；《祁家剑》在洛阳杨过被救醒的民宅床上；《戚门剑》在不归岛上竹林小筑；《七星剑法》在襄阳城内的民宅内（随机出现）；《七星单刀》在绝情谷杨过一开始身处的小屋内（要调整视角，随机出现）；《拈花指》在进临安城内柏夫人家门前，有一个醉汉与一个名叫小宝的小孩，进右首第一间民房内与大娘对话，然后出来找到小宝再告知大娘，选第1个选项即可得到。

BUG大全

1.**漏网之鱼**：在绝情谷，除掉4株情花树后杨过会说情花已经全部清除，事实上应该有5株情花树。

2.**飞龙在天1**：在神雕山谷，从山顶的某个地方可以走到空中。

3.**无穷无尽**：在蔽日林，见到青灵子和青灵子加入的剧情可能会一直重复循环

4.**相见恨晚**：在蔽日林，杨过见到柯镇恶时，似乎并不认识柯镇恶，但不久前在东海渔村时杨过就已经见过并认出柯镇恶了。

5.**感情丰富1**：在嘉兴镇，与洛阳纪家的曹老爷对话后，与嘉兴的曹姑娘对话，她会说她马上回家，杨过也因此得到4750点情感值。但事实上她还是没走，而且只要不停与她对话就会不停得到情感值。

6.**盗版书籍**：在常德镇，接着上一BUG，如果不停地与曹老爷对话，会不停地得到《柳絮剑法》。

7.**反串夫妻**：在常德镇，通往飞捷楼的小道上有一对夫妻，仔细听他们的对话就会发现角色和对话弄混了。

8.**孪生姊妹**：在常德镇，纪文馨提出代替张一氓协助杨过前往乌鸦山调查，在她加入后有可能发生队中有两个纪文馨的情况，她们的初始数据完全一致，而且在战斗中也是两个人。不过要是在战斗结束时其中一个阵亡，而另一个还活着的话……

9.**同仇敌忾**：在乌鸦山，在战斗时有可能会发生战斗双方都挤在屏幕中央，站在同一个位置的情况。

10.**隐身特技**：在常德镇，到黄一炮家与他对话，他会说他要回房继续研究，然后走进里屋，这时跟着走进里屋会发现里面一个人也没有。

11.**先知先觉**：在洛阳城，杨过向赵老爷爷痛陈赵晖的恶行时，提到赵晖易容玷污纪文馨，但是如果在常德杨过拒绝纪文馨调查张一氓的请求（跟随东海渔村与柯镇恶相遇的选项，选第1个才会出现），这些事情他又是怎么知道的呢？

12.**感情丰富2**：在临安城，帮送药帖的小童送药帖到柏夫人府上后，回来与小童对话可以得到情感值，重复对话就可以得到无限情感值。

13.**黑店疑云**：在临安城，进入客栈后如果直接上楼就会卡死在那里，既不能下楼，也不能退出游戏。

14.**丁陈不分**：在临安城，陈大方府前站的是丁府管家。

15.**睡过了头**：在临安城，抓住了大全后如果没有立即去找宋五而是回客栈睡觉，醒来后会发现已经是白天，并且再睡也不能出现晚上。而审讯丁大全的剧情必须在晚上发生，因此剧情就在这里卡死了。

16.**贴图丢失**：在大地图上，五台山是没有贴图的一块白色石头。

17.**趟雷英雄**：在五台山，3步遇敌一次，背景音乐4个音节内必遇敌。地雷密度如此之高，杨过不愧中国第一"趟雷英雄"。

18.**目标丢失**：在五台山，山道上的NPC会在几个场景之间来回移动，假如在某个场景中点击了某个NPC，而在对话发生之前该NPC已经离开这个场景，游戏就会卡住。在其他地点也有可能发生这样的情况。

19.**买药致死**：在襄阳城，与客栈对面的老人对话并买药时，有可能导致死机。

20.**严禁爬窗**：在襄阳郭大侠府，假如最后是从窗户进入屋子，与夜枭、易木蓉战斗时可能会死机。

21.**立入禁止**：假如已经解决了周伯通与瑛姑的孽缘，再进入百花谷有可能就出不去了。

22.**飞龙在天2**：在大地图上的高处转动地图，有可能出现杨过站在空中的情况。

23.**百年战争**：游戏后期再次回到绝情谷时，在山洞休息会重复引发与金轮法王战斗的剧情。同样，杨过与小龙女相会的剧情也会重复发生。

24.**自学失败**：自行融合出来的招式熟练度即使在战斗中提升了，在战斗结束后也会恢复初始值。

25.**黑心铁匠**：武器经过锻造后，攻击力数值上的提高与实际威力提高不符，有时明明看见锻造后武器威力加大了，而对敌人的伤害却一点都没有提高。

26.**隐藏实力**：如果等级在60以上，在查看状态时可以看到有超过10 000的生命和内力值，但是在战斗中生命和内力最大只能显示9999，因此会出现受到攻击而生命不减，出招内力不减的假象。另外，在查看状态时还会看到数字错位的问题。

27.**不战而退**：如果遇敌战斗时选择逃走，那么下一次遇敌有可能刚进入遇敌画面就自动逃跑了。

28.**胜之不武**：在战斗结束已经出现经验值增加画面时，战斗双方还在继续出招，结果变成既不能继续战斗也不能结束战斗的场面。通常发生在与较低等级的敌人交战时。

29.**严防S/L**：在存盘和取盘时有可能直接跳回系统桌面。

注：到本文截稿时官方已放出1.04版补丁，解决了一些BUG。

★北京 Titanium/地图 冷叶无声

80

制作	昱泉国际
发行	育碧软件
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



这是一部脱胎于《辐射Ⅱ》的佳作，继承了其开放式进程结构、多元化通关途径、复杂的设定体系等特点。围绕科技与魔法的冲突，在设定体系、作战机制等方面作了较大的改善。由于游戏内容非常庞大，且玩法选择千变万化，因此限于版面，这里仅提供一份主要流程，主角的能力是往科技的方向发展，谨供大家参考，诸位完全可以按自己个性化的方式进行游戏（比如向魔法方面发展）。

故事发生在19世纪后期的一个虚构大陆，中世纪的魔法与以蒸汽机为代表的工业化革命并存着。你扮演一名随团游客，所乘机械飞艇在山区上空遭奇异飞行物（即飞机）的袭击而坠毁。你是事故的唯一幸存者，在废墟里发现一位垂死的地精（Gnome）。应他的请求将一枚奇特的、刻有图案的戒指送给一个男孩，还说他本来逃出来了，但未及说明戒指主人的名字和从哪儿逃出来的，便咽了气。刚站起身，僧侣Vigil迎上来，坚信你是Panarli教神的化身Living One，自愿跟随你闯荡，并告知可去隐丘镇找长者Joachim询问戒指的来历。

在坠毁点四处转转，击倒小狼、野猪，随处捡拾各种物品。如果选择发展科技技能，就需要多收集物品以便进行合成，比如healing Salve就是将Ginka根与Kadura茎合成为疗伤药的；如果准备发展魔法技能，则大部分东西都没必要捡。区域南面的小巫师比较难打，旁边的箱子里藏着好盔甲。在西北角发现一架袭击飞艇的飞机残骸，机身上刻着“Maxim Machinery，Caladon”。北面有一小洞穴，尽头床边Charles Brehgo的魂魄告知生前曾遭牧师Arbalah的诅咒，令他无法安息。区域出口在东南，经过一座奇怪的石碑，遇上一个奇怪的人，由Vigil将他吓跑。沿小峡谷走一段，屏幕左上地图按钮变为蓝色，点它切换到大地图，从这儿前往别的区域，这种操作方法很类似《辐射Ⅱ》吧。先去Arbalah的家（点右边的绿色大圆按钮），他的说法与Charles Brehgo相反：是Brehgo及其同伴Fahricus恩将仇报，趁他不在时杀害了他的家人，偷走了一件宝物，也正是贪婪导致了他们的相互暗算。回到Brehgo处，他对你当初上当大笑不止。设法从他口中骗到其同伙Fahricus的位置，然后赶往那儿，要到牧师所要求的东西，交还给牧师，他将给你祝福（1个命运点）。

隐丘镇（Shrouded Hills）

由大地图来到隐丘镇。这儿的分支任务、NPC多了起来，有旅馆、住宅、商店等各类建筑，关键是要



寻找那枚戒指的线索。四处打听消息，对村镇情况有所了解，比如位于西南的矿区问题。来到旅馆，在最右边的房间发现两具尸体以及长者Joachim留给Vigil的信，告知由于他的安全受到威胁，所以逃离了这里，要Vigil去Tarant城的电报局查收电报。根据水井边的村长Owens的提示，找进口商Ristezze询问戒指的来历，他认出制造者是P.Schoyler & Sons公司，但要求你替他做点事才明确指出该公司的位置。去西南的矿区，在左边尽头见到Bessie Toune的魂魄在游荡，口

中念叨着什么可怜的亲爱的Salah。回到进口商处，说明情形，他即指出Schoyler公司在Tarant城Devonshire路44号。此后一直往东面走，直到地图按钮变为蓝色，从大地图前往Tarant城。

以下是几个分支任务：刚到此村时，有个家伙诈称是坠毁的飞艇上那名Gnome的弟弟，想骗到那枚戒指，遭拒绝后悻悻离开。铁匠Hoyd Gmfons想要纯铁矿石，到西南矿区可捡到，获赠一把精制匕首。Roberts博士（提供专家级Firearms训练）说第二天上午将有人抢劫银行，答应他提供支援。次日上午如约到银行门外，与Roberts会合，进银行击败匪徒，解除危机，此善举令该村人对你的好感度增加。村长Owens告知该村唯一外出的桥被几个盗贼霸占着，请你赶跑他们。沿路往东北（途中一女子提供鉴定服务），在桥边以多设陷阱（Spiked Trap技能）的战术先削弱盗贼，再砍翻他们。作战过程中注意按空格键切换即时制与回合制，即时制下不容易因疲劳而晕倒，回合制下则方便使用疗伤药等物品。这一战并不轻松，胜利后从盗贼身上拿到桥的钥匙。过桥，在另一头遇上最初的那个诈骗犯，这回他是明抢了，好在他只是一个人，容易对付。另外还有几件邪恶的任务，比如女巫师想破坏村里的机器、晚上在旅馆出现的Jacob Bens想抢劫银行等，是否去做取决于各位了。





Tarant城

来到Tarant城，出现于西南郊外，往右上过桥即是城区。此城号称是Arcanum大陆的中心城市，当然很大，城里的布局大致是这样：西南是平民区，有普通商店、酒馆、墓区；东南是码头、仓库区；正东面是贫民窟，到了晚上秩序不太好，有一廉价旅馆；东北是工厂区；正西及西北是贵族区，有魔法商店、火车站、高级旅馆、夜总会等。这么大的城，当然少不了形形色色的人物、建筑、事件，照例逢人就打听、逢屋就进、逢箱……还是谨慎点好，呵呵。如果走的是科技发展路线，到此城后先找寄放物品的箱子，否则背在身上太累赘。笔者在城西北的火车站上方一间空屋里找到一口储物箱，把暂时用不上的东西都存在这儿。不用担心，没人会拿，若放到垃圾桶里，则可能会被清理走。

先讲主线情节。过桥后笔直走不远，在道路左边可找到电报局，到里面能收到长者Joachim的信息，告诉你如何联系上他。按照这条线索接着去找城北Panarili教堂里的牧师，在那儿还能了解到传奇时代中Arronax对抗Nasrudin及精灵族委员会的故事，看起来Arronax就是最初飞艇坠毁地点那块石碑上所说的你在“最后的战斗”中要面对的对手。接着去找P.Schuyler&Sons公司。从最初地点过桥笔直往右上，在第二个十字路口转左，在左边第一个小巷子拐进去，找到这家路人都认为怪里怪气的珠宝店。其门外一矮人Magnus对所买的护腕发了一通抱怨，如果拉他入队，他最后会造成一些麻烦，建议不带他的好。进屋，里面的那个人态度固执，拒绝让你见经理Schuyler，无奈只好动手，从他身上搜到一把钥匙。进内室，下到地窖，沿途消灭僵尸。下到第三层，发现是矮人古墓，不要打搅那些忙碌着的矮人僵尸，笔直往前见到Schuyler三兄弟。对话时不要挑起战斗，但也不要离开，他们并无害人之心，只要你答应不泄露其亡灵巫师家族的秘密，他们就会召唤出父亲的魂魄，透露戒指主人的名字：Gilbert Bates。

随便打听一下就知道Gilbert Bates是这儿的名人——蒸汽机的发明者，住在East End大道50号，也就是城北中央一座很气派的府宅。虽然到城东找到Cedric Appletry也是一条见到Bates的途径，但这名嫉妒者要

摧毁Bates新机器原型的想法无疑是邪恶的。直接在白天到Bates府宅前，守卫告知Bates近日正被匪徒半夜袭击工厂的事情而苦恼，你提出帮助摆平匪徒以获准见Bates的机会。等到后半夜，到城东北，进入工厂，在其尽头宽敞大屋的上方隐藏着3名匪徒，他们蛮厉害的，笔者用多设陷阱的方法清除之。天亮后再去Bates府宅，守卫即放行。来到府宅二楼，与Gilbert Bates长谈。出示那枚奇特的戒指，Bates的情绪立刻激动起来。跟他讲述飞艇坠毁的事，Bates判断那名老者并不是Gnome，而是矮人，真名Stennar Rock Cutter，是黑山族的首领。Bates接着叙述他在黑山族度过童年和少年的往事（这就是Stennar说要将戒指交给一男孩的原因，因为他一直改不了口），正是在矮人们所创造的机器的基础上，才造出了令他名扬天下的蒸汽机，因此他承认蒸汽机并不是他发明的。不过，当他在城市里发迹时，听说黑山族被流放了，至今都没能再联系上该族人。那枚戒指是Bates父母留给他的唯一纪念，Bates在去城市闯荡前将它送给Stennar。对于Stennar剃掉胡子、伪装为Gnome种族的做法和从不明地区逃出来的提法，更令Bates负罪感加深。由于种种原因，他不能亲自去调查，于是请求你去黑山族的矿区，寻找当年该族为什么被流放的线索。回到入城地点，往西南走，由大地图前往黑山族矿区。

Tarant城里还有许多支线情节和任务，这里简介几个。刚过桥，一男子Matthew希望你帮助找回掉到下水道里的订婚戒指。揭开盖子下去，清除众多大小老鼠，那枚戒指在左下方向，往右上深入则会遇到两名盗贼，他们旁边的箱子里有几件带属性的物品。在Matthew附近，一女子Cassandra Pettibone请你到她家去（城西南），原来她想得到精灵族古墓里的石碑；以后出城时在大地图上可见到一个精灵族墓穴的地点，到那儿消灭入口处的精灵和墓穴里的怪物，可捡到一块石碑，但此任务是邪恶的。城西南的女士Evelyn Garringsborg请你找到被盗的名画。城东南角，一男子Mough请你清除他仓库里的众多老鼠，这点不难办到，此后可任意在这儿存取物品。城西北的日报编辑Wright托你带一张支票给城西南的Halster女士，送到后再回复他；另外也可通过讲述飞艇坠毁的事故来赚稿费，但笔者觉得这么做太危险，没有选择。编辑Wright右边的Delores Beston出于嫉妒，希望你偷取住在城东南的Toussande的水晶球，但Toussande已预测到你的来意，只好选择站在她这一边。接着，她出乎意料地让你将水晶球带给Delores Beston。照办吧，没想到水晶球里藏着杀人魔法，杀死了Delores Beston。回复Toussande，她施展其特殊能力，查到Garringsburg的画在Mulligan Bone巷57号。在城东找到那间房，摆平偷盗者，拿到名画并交还。





黑山族（Black Mountain Clan）

多带刀剑等武器及疗伤物品，因为黑山族矿区里除了战斗还是战斗。在大地图上沿途拦截的除了怪物和匪徒，还有知道你是飞艇坠毁事故唯一幸存者的刺客，真是奇怪。来到矿区进入通道。第一层比较小，但右上区域因障碍物阻挡而无法过去，由左边的出口下到第二层。该层很大，需走很长的路，途中一个25级的Ore Golem很难对付。由于你等级较低，用枪的熟练度不高（命中率太低，几乎是浪费子弹），只好用兵器，但兵器砍在它身上很快就磨损为废品。笔者用拖刀计对付它——让主角引其注意，它即走来，Vigil冲上去砍，再让主角后退，始终与Ore Golem保持一定距离，它就只追着主角，Vigil则跟在后面砍。如果跟它硬拼，要靠运气和大量疗伤药才能取胜。之后的岔路上凡是有Ore Golem的，就别往那条

路上去了。倒是那些30级的大老鼠不是那么难对付。沿隧道蜿蜒往右上，最后来到一宽敞的大房间，地上躺着多具尸体。不要与这儿的两个高级Golem纠缠，快速跑上台阶，回到第一层。来到早先因障碍物堵塞而无法探索的区域，迎面摆平五六只狼，左边并排3个台阶，下面的是来路，上方的通往矮人住宿区，那里到处是陷阱，偶尔隐藏着残存的精灵族人，不过可捡



到许多物品。正确的道路是走中间的台阶下去，消灭众多小妖，来到一间宽敞得像王座的房间，进门后沿通道蜿蜒而行。通道非常长，会令人误以为没有尽头，沿途自然少不了陷阱。最终在尽头遇见一矮人，他是在流放事件后唯一坚持留下来的矮人，并到处设置陷阱以保护自己。阅读其身后的大石碑，了解到黑山族被流放去绝望岛，原因是将机器技术传播给了人类。原路返回，将Vigil的AI改为随身紧随，这样他就不会与第二层尽头那两个强大的敌人死缠烂打而死在那儿了（你当然要奋力狂奔）。回到Tarant城，将事情原委告诉Bates，他即请你去Ashbury城，找其好友船长Edward Teach，他将帮助你去绝望岛。到城东的火车站，花钱预订座位，然后乘火车前往Ashbury城。

Ashbury城与绝望岛

Ashbury城没有Tarant城那么大，店铺倒是不少，也有分支任务，比如Theodore希望你帮忙拿一副盔甲，就进他身边的屋子，干掉机器蜘蛛，下到地下室，小心这儿30级的机器怪，摆平它就可拿到一副好盔甲。暂时先自己装备，等日后完成了火枪Master的任务再交还给他。在区域西面，墓区门口一亡灵巫师Geoffrey Tarellond-Ashe希望你帮助解决墓区里的怪现象，是否去与那些不断复活的骷髅纠缠就看诸位的兴趣了。到东北码头，找到船长Edward Teach，航海至绝望岛。顺着小路进入海盗聚居区，门口的守卫说

这座岛上只有一个矮人，即他们的首领Thorvald。到营寨西面，Thorvald的门卫Ogdin要求你下到旁边的深坑角斗获胜，才允许你进去见Thorvald。在深坑边与Gorrin交谈，请他安排一场角斗。按照他的要求，请同伴Vigil在一旁等候，你独自下去。对手是一名10级的武士，不难对付。获胜后带上Vigil，进屋见Thorvald。令人意外的是，他说黑山族从来没到过这儿，而他已经在此呆了100年了。Thorvald是车轮族矮人，掩饰不住思乡之情，托你带口信给该族以接他回去。Thorvald告知需使用由Kathorn水晶制成的特殊眼镜，才能看到Wheel族矿区的入口，但他不愿意将自己那副交出来。乘船返回大陆，回到Tarant城，将情况告诉Bates，商议继续由你到车轮族矿区调查，以发掘黑山族被流放的深层原因。此前探险时应该捡到过多颗Kathorn水晶，带上一颗，赶到Ashbury城。在靠近码头的地方有一个专门卖眼镜的店铺，店主可将Kathorn水晶制成眼镜，费用1 000元。然后再由大地图赶往车轮族所在地（可先去隐丘镇找Roberts学Expert级的用枪技巧），注意在选择路线时需有一个过桥的过程。

车轮族（wheel clan）

到达后戴上眼镜，站在白砖方圈内，即可看见矿区入口。进入矿区，守卫告知国王的位置。一直往东北方向走，经过数名皇家侍卫，在王座厅遇上王储Randver。他确认当年其父Loghaire接受精灵族的建议，流放了黑山族，但谁也不清楚他做决定的过程。



此事件之后，Loghaire深为内疚，没多久就消失于怪物遍布的Dredge洞穴。这么多年过去了，一直没有他的消息。你向Randver自告奋勇提出去寻找老国王（记得提及绝望岛上Thorvald的境况），他将吩咐守卫放行。往东南走不远，即见到Dredge洞穴入口，与旁边的皇家侍卫对话，获准下去。洞穴里有各种各样的恶心生物，Ore Golem只是其中一种。可用刀剑，使用拖刀计将怪物一个个引诱出来磨死，不过刀剑的磨损会很快，因为沿途仅Ore Golem就有10个左右。笔者此时将Firearms升到了4级（PE属性到15），使用自制的Fine Revolver，准备400发弹药，以对付那些高等级的怪物，包括会召唤火元素的怪物和通体红色的Golem，边退边打，效果不错，至于小怪，和Vigil一起砍就行了。通道很长，岔路不少，正确的方向是朝右上、沿途有Ore Golem的路。途中一道上锁的门的钥匙在隧道上方尽头，那儿有许多怪物聚集在一起。到尽头宽敞房间，地上倒着许多怪物的尸体，下台阶，终于见到老国王Loghalre。Loghalre告知，当年由于蒸汽机的出现，对精灵族居住的森林造成了毁灭性的影响，Silver Lady派来精灵族代表团以战争相威胁（这一点令人疑惑，因为精灵族从来不喜欢战争），要求惩罚黑山族，他一时的懦弱导致了黑山族被流放绝望岛。对于黑山族并没有去绝望岛的事实，他只提供了当年由M'in Gorad所写的信，建议你去Qintarra村继续寻找线索，它的具体位置可在止水镇打听到。而后你由他旁边的梯子回到王座大厅。





止水镇（Stillwater）

来到止水镇，这就是当年Bates发明蒸汽机的地方。铁匠Richard Leeks说其好友Cyrus近日失踪了，提出帮助查找。沿路一直往西走，在一间房屋处发现多处血迹，顺着雪地上的脚印寻过去，进入一洞穴，原来Cyrus被一个Orge关在了这里。摆平回来的Ogre，救走Cyrus。女牧师Brigitte请你找回被盗的女神像，到镇东北找到突然变漂亮的Marley，击败他拿到女神像。交回去可增加1点魅力。到旅馆，找店主要到长者Joachirn留下的古书，书中讲述了Molochean Hand组织的来历，但没有进一步的联系信息了。在铁匠屋东北见到一精灵族人Myrth，他要得到Stillwater Giant的毛皮才肯透露Qintarra的位置。到镇东北找Stanley Hippington，他给你笼子陷阱和一瓶香水，以捕捉变形为蓝色兔子的Stillwater Giant。继续往北进入洞穴，用笼子捉到那只蓝色兔子。按照Stanley的指引，来到Tarant城西北，进动物科学院见Tristan Fenwick博士。Fenwick认为那只兔子并不是Stillwater Giant，并告知展览馆的H.T. Parnell处有一副假毛皮。从Bates宅第往下过桥，花2000元从H.T. Parnell那里购得假毛皮，返回Stillwater镇，与Myrth交谈，获悉山脉通道及Qintarra村的位置。

山脉通道（Hardin's Pass）

这儿有一个不得不说的Bug：在前往山脉通道途中，会遇上一只蓝色兔子，是真正的Stillwater Giant。攻击它即恢复原形。击毙它后获取其毛皮，拿到Tarant城找展览馆的H.T. Parnell。先拒绝他2000元的出价，再次交谈时答应出售，然后说要询问别的问题，这时答应出售的选项仍然在那！如此周而复始，每次进帐2000元，可轻松赚到几十万！来到山脉通道，往左下走，在冰雪覆盖的山道间穿行，小心在冰上容易滑倒。沿途有Yeti等高级怪物，不过用枪开道还是蛮轻松的，只需注意一次别招惹太多怪物。一直往左下方向杀过去，终于到了山脉另一侧，由大地图前往Qintarra村。

Qintarra村

与守卫交谈，获准进入精灵族村庄。往右经过2个守卫，找到Raven，她是Silver Lady的女儿，也是该村的主管。说明来意后，Raven要求你赶走滞留

在精灵族圣地Falcon's Ache的一伙人，才同意你与Silver Lady见面，注意一定不能以暴力解决此问题。出村，来到Falcon's Ache，与篝火边的Bench交涉，他们受雇于一家伐木公司在此勘探，拒绝离开。让Vigil在



远处等候，战斗模式改为回合制，然后独自上前以言语戏弄Bench，直到他发怒攻击。不要还击，往后退，当Bench朝你挥剑时，这伙人将被隐藏在圣地里的精灵杀死。回复Raven，即可进其身后房间与Silver Lady交谈。就所有问题都向Silver Lady请教，她通过法力看到许多奇怪的神秘幻像。出门再与Raven交流，虽然她也有很多无法理解，但判断出M'in Gorad是一个Dark Elf，于是建议你找专门研究Dark Elf族的学者Terwilliger，可能只有他才知道如何找到Dark Elf的村庄。回Tarant城（顺便带上年轻的精灵Swyft，一个小任务），到西北的Hall of Records询问女职员，查到确有Terwilliiger此人，不过早已死了。到城东南的墓区转转，果然见着Terwilliiger的墓碑。再去西北的图书馆，出钱加入为会员，这样才能向Gnome管理员借书。虽然想借的是Terwilliiger所著的Horror Among the Dark Elves，但图书馆里没有，拿到一本Curse of T'sen Ang。书中叙述了Terwilliiger所著的那本书给所有拥有者带来的厄运，并说世上唯一一本残存的书可能在Caladon城的Victor Misk手上。赶到Ashbury城，乘船前往Caladon城。

Caladon城

此城虽然没有Tarant城那么大，但规模也不小，各类商店齐全。随便找个路人问问，打听到著名藏书家Victor Misk的住址。在西面公墓大门前找到他的家，进屋，其妻悲伤地告知Victor Misk刚刚去世了，并说他最近举止奇特，可能跟Horror Among the Dark Elves那本书有关，但是此前一直只有他们家人才知道这件事，不知怎么秘密泄露了出去。出门，来到旁边的公墓，找到Victor Misk的新坟。与公墓门口的一矮人交谈，了解这儿的信息并请他帮助挖坟，他给你一把铲子。Vigil神情怪异，突然说要离开一会，你将发现他站在一个名为Lawrence Brummond的墓碑前。他说Brummond是其好友，一起在Tarant长大。等到半夜，拿着铲子挖开Victor Misk的坟，拿到一本书，是从Roseborogh礼品店买的。天亮后去见Misk的遗孀，问及Roseorough镇和那个礼品店的意义，她说Victor的父亲Philip Misk葬在Roseborough镇的公墓里。根据她的指引，起程去Caladon北面的Roseborough镇。据说这个镇是古代Nasrudin与Arronax所领导的两股势力大战的古战场，至今在它的北面仍有一片奇怪的寒冷区域，那儿充满了古老的邪恶魔法气息。找到坟区，等到半夜，挖Philip Misk的坟，终于得到那本唯一幸存的书。从而知道了Dark Elf族T'sen-Ang村的位置。回Caladon城，乘船到Tarant城，再穿过Hardin's Pass，直奔T'sen-Ang村。

Raven

途中击败匪徒的拦截，搜得一封K'an Hua写给M'in Gorad的信，信上说在虚无空间的黑山族矮人设法让Stennar逃了出来，似乎矮人们被奴役的目的就是为Arronax的重返大陆建造装置，信上还提到Vendigroth。进入Dark Elf村子前，必须配戴上Molochean Hand组织的项链，T'sen-Ang的守卫才让你进去。村里比较空荡，找到由两名守卫把守的首领M'in Gorad的房间。与她交谈，提及飞艇事故唯一幸存者的事情，指责她不提供完全的信息，直到发生战斗（据说不战斗也可获得新线索）。由于空间狭小，



与Min Gorad及其两名守卫的战斗相当困难。靠着上方墙壁与敌对抗，需要使用此前捡到的Cure All，才能击

败他们。从M'in Gorad身上搜出的一封信记载着她所参与的阴谋。离开房间，在走道上遇上了Molochean Hand组织的头目。原来该组织受雇追杀黑山族的Stennar（即飞艇事故中那名老者），因为他曾和你交谈过而自己又死了，所以你就成了追杀目标。将Dark Elf族逼迫黑山族建造设施以使Arronax重返大陆的阴谋告诉他，并讲述该组织的历史和理念，该头目幡然悔悟，与你成为朋友。

离开村落，Vigil突然说要离开，去办点自己的事情，眼见无法挽回，只好自己一人来到Qintarra村，将情况告诉Raven，她让你再次与Silver Lady交谈。这次谈话比较简短，之后与Raven交流，得出结论需去寻找有关Nasrudin的线索，并邀请她一同前往，Raven即加入队伍。可以说，Raven是这个游戏中最好的伙伴之一，射箭速度很快，而且会高级水系魔法。如果主角的Persuasion能力和魅力属性高，可去车轮族拉老国王Loghalre加入。回到Tarant城，城东面郊外提供鉴定服务的女子那有一副好盔甲，资金够时买给Raven装备上。此时主角升到了31级，将firearms升到了最高级，并发展造枪技能，以合成出looking glass步枪。它相当于狙击枪，射程25、杀伤力40，只是开火速度稍慢。两配件均可在Tarant城买到，其中望远镜（looking glass）是在电报局上面的那个店里，如果一次去没见到，在旅馆住一天，下次再去。整顿停当后，两人乘船赶往Caladon城。



Nasrudin遗骸

进入城西的Panaril教第一神庙，首席牧师Alexander很高兴见到飞艇坠毁事件中的唯一幸存者，说此神庙就建在Nasrudin的遗骸上面，建议你去和神庙历史学家Gunther Willhelm和考古学家Hadrian交流，但别向Hadrian透露真实来历。进其身后的屋子，分别跟两位学者交谈，Hadrian是关于Nasrudin遗骸的最佳信息来源，而Gunther Willhelm则正在对该教的历史进行研究，说Alexander是Saint Mannox的直系后裔，并发现了教义中奇怪的矛盾之处，你也从交谈中发现K'an Hua与遗骸问题有关。根据Hadrian的指引，从神庙入口前的下水道下去。这儿的怪物先是些低等级的老鼠，由南面隧道绕往西北方向，会遇到许多骷髅和亡灵。好在已装备了looking glass步枪，以回合制战斗机制行进，可轻松除掉沿途的怪物。在西北尽头的房间聚集着众多亡灵怪物，在3口箱子旁发现墙壁破了一个洞，穿过它，来到神庙地下石室。拐两个弯，上左边台阶（没钥匙开右边门），见到存放Nasrudin遗骸的石棺。石棺里躺着一具穿袍子的骷髅，它的右手指不见了。将骷髅头带出来，展示给Hadrian看。他立刻说那颗骷髅头是人类的，而不是精灵的（Nasrudin是精灵族）！他还判断出石棺里的人可能是Saint Mannox。就石棺上的血字询问Gunther，答案是“Opposite Truth”，但他不解其意。另外，他从历史资料中发现：Nasrudin的遗骸在Thanatos岛。



Franklin Payne

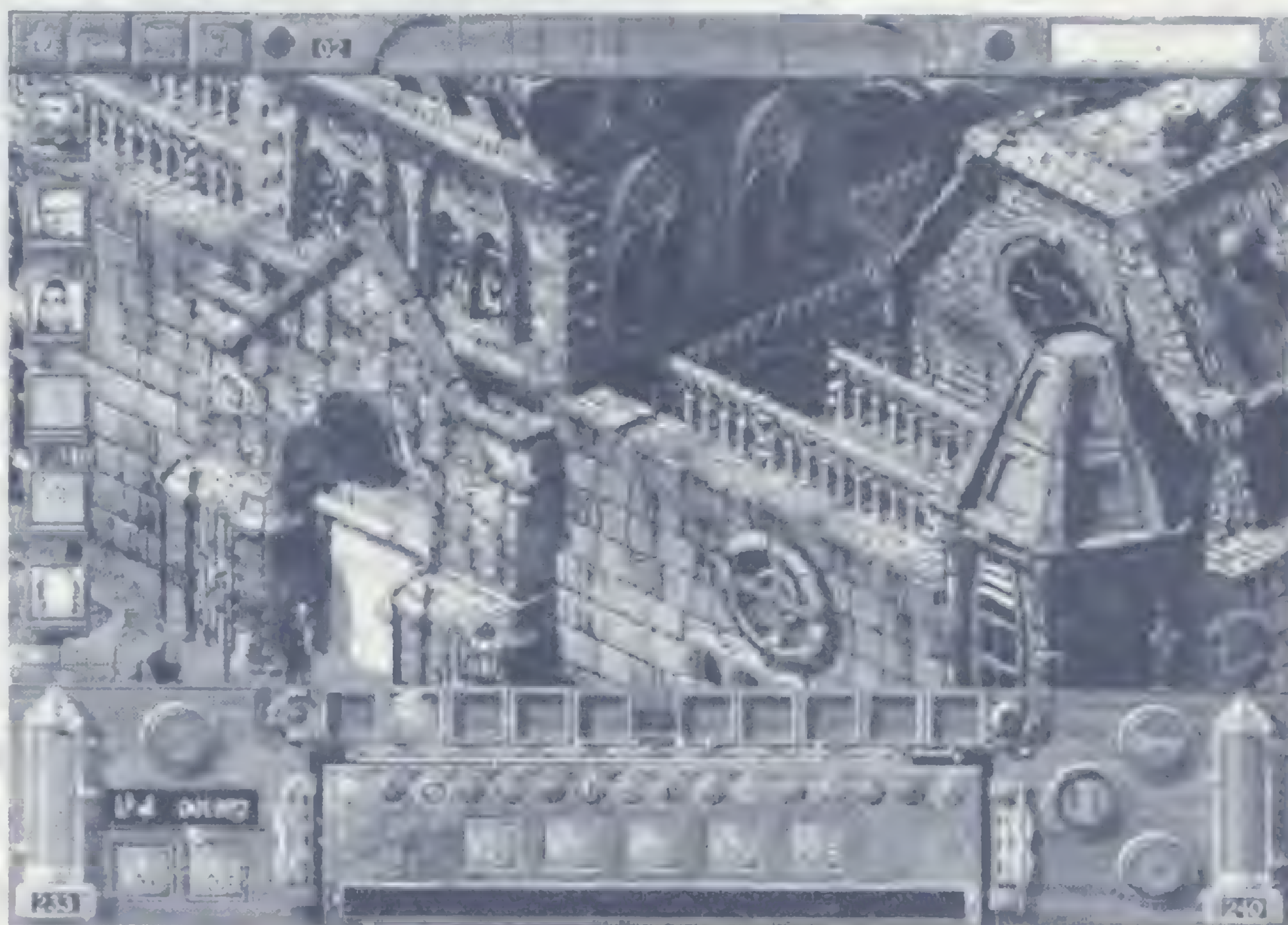
Franklin Payne是一个著名的杀手，他的入伙将提供强力支援，但必须先完成Caladon城的谋杀案任务。在Caladon城转悠时发现有几间屋子被守卫封住了，原来是名为Whytechurch的谋杀者干的。到城东北警署里找Henderson，获准对该案现场进行调查。按照所给地址，到两处谋杀现场查看，发现均有下水道入口，但打不开。回复Henderson，他请你去阻止旅馆里可能的另一场谋杀。当赶到时，谋杀已经发生，在地上发现了用绿色血液写的字——L'anamelach。将情况报告Henderson，他说那是个魔鬼。按照Henderson的提示，赶往Tarant城，到西北学院路24号，找Eakins教授咨询。他讲述了L'anamelach的历史和现状，并说只有用特定的匕首才能杀死它。出城，前往Pit Of Fire，里面都是火系怪物，格斗的话会比较艰难，利用looking glass步枪的远程打击一一消灭它们，但左边那间屋里聚集着6个火元素，别去招惹为

好。往右上杀过去，在尽头熔岩池里捡到那把特定匕首。回到Caladon城，将进展告诉Henderson，他即开放下水道入口。由Saint路15号进下水道，绕到尽头，见到将魔鬼封在自己体内的Vincent。你无奈地掏出匕首，刺死这位好人，魔鬼即死亡。之后去码头，没人敢送你去Thanatos岛，于是来到Black Root城。在最南面一间气派房屋里（在大路尽头）找到Franklin Payne，相互交流探险历程，最后拉他入伙。



船

Black Root城比Caladon城小，目标是找条船去Thanatos岛。分支任务当然有，比如女士Carneron希望你找到她失踪的儿子Liam。出城到Liam的作坊，顺路而行，消灭众怪物，发现了Liam的尸体；不要在此纠缠，回城将消息告诉Carneron。到码头，一船长拒绝前往那个危险的地方，另一船长肯卖船，但50 000元的天价令人无法接受。在Sour Barnacle酒馆发现船长Edward Teach，他的船Gypsy Shadow号赌博输给了Killian Drake，因此不能送你去Thanatos岛，

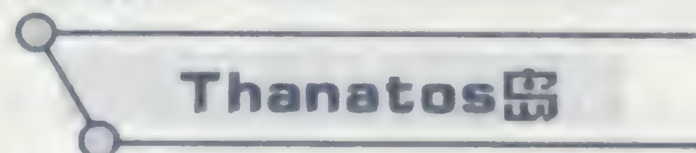


除非你设法从Killian Drake处拿回那条船。另外他还提供一个线索，说昔日最强悍的海盗Stringy Pete的魂魄驾着他的船四处游荡，通常在他的坟墓岸边停泊。一行3人乘船回到Tarant城，由陆路去Stringy Petes Cove。乘小船过河，前行即见到Stringy Pete的鬼魂。他由于作恶多端而被诅咒，将永远在Arcanum的海上航行。要解除其诅咒，需先完成3件任务。

一是将他的财宝送给当年一受害者Jonas Willamson的家人。起程去西面的藏宝地点，这儿有许多20～30级的怪物，清除后用铲子挖出财宝（记得带上buckler），到东海岸边Jonas Willamson的家，与荒田里的女子交谈，交出东西。二是帮助修理Vooriden神庙里的祭坛。赶到Vooriden，进神庙与牧师Edwin Wallows交谈，说明原委，他说需取特定的石头才能修好祭坛。根据指引，到Torin Quarry，清除石林内外的怪物，拿到一块大石，旁边的精灵尸体上有一把好弓。回到Vooriden神庙，交出大



石，祭坛得以修复。第3个任务最难，要毁掉一把邪恶的剑Bangellian Scourge。Bangellian的要塞在大陆的西北，要穿过山脉通道走很长的路。隧道里大多是10级的Dragaron和30级的Burnowar（可召唤火元素），他们倒容易对付；但尽头房间里的Cursed Paladin及其手下很难打，他们会一拥而上，而且会治疗加血，笔者耗费了两个Cure All（已学会此合成技能）才消灭他们。到箱子里拿到那把剑，放到旁边红色熔箱里即将它摧毁。回复Stringy Petes，他获得解脱，你也得到他的船。调整航向，前往Thanatos岛。



Thanatos岛

在帐篷边找到一本书，是一名探险者留下的日记。按照日记的指引，先到岛中部的Ashlag部落废墟探查一番，寻得一把好弓，再继续南行，来到Inland Bridge。进入林中通道，清除沿途的众多怪物，道路较长，出来后见到一间屋子，与里面的精灵巫师交谈，Raven主动插入谈话。拉一番家常后，没想到眼前这位竟然是Nasrudin！他讲述了当年的秘史，说Arronax是他的儿子，因摧毁了Vendigroth镇而被精灵委员会流放到虚无空间。之后巨大的痛苦令他隐居在此。鉴于当前Arronax重返世界的可能，他告知只有拿到Vendigroth装置才有可能击败Arronax。Nasrudin让你去Vendigroth荒原设法找到该装置，然后在Ring of Brodgar会合。返回Thanatos岛北端，驾船去Ashbury城，此时正好去完成火枪Master的任务。到Ashbury城南端，找到隐居的William Thorndop，这位用枪高手已金盆洗手，发誓不再沾枪。恰巧一男子跑来，说一群匪徒劫持了他妻子，其实就是William Thorndop昔日仇家冲着他来的。接下营救任务，并迫使他答应任务完成后传授大师级用枪技巧。沿着路往右上走不远，那群匪徒正聚集在一宽敞大屋内。此战有些难度，击败敌

人后与女子交谈，并从匪首Edward身上搜到一副好盔甲。回去找William Thorndop，坚持要求执行原协议，他才极不情愿地教了你大师级的用枪技巧。休整并补充弹药后，由陆路前往Vendigroth荒原的门户。

Tulla城

Weldo Rubin是个Halfling探险者，了解一些Vendigroth荒原的情况，从他这儿获悉Tulla城的位置。如果魅力属性足够，可带上他（魅力决定你能带的伙伴数目，这和Fallout II 中的设定是一样的）。过桥来到Tulla城外，守卫说Jorian在等你，前行进城到东北的宫殿，一楼是各系魔法导师的住所，笔直朝前，上至二楼，Jorian正在这儿。他让你去看看主厅走廊的一幅壁画，不过拒绝说出原因。回到一楼，在泛着紫光的圆盘旁看到那幅壁画，不解其意。回复Jorian，他才允许你去见该城首领Simeon Tor。你说明来意和经历，Simeon Tor告知，Tulla城的创建者Pelojian也许能用他的先知能力觉察到去哪儿寻找Vendigroth装置，他虽然已死多时，但其灵魂会半夜从出现在宫殿门前的水池升起，只是无人能与它交谈。由于他曾经是艺术家和诗人，也许能从他的诗中发现其内心秘密。

要与Pelojian的灵魂交谈，关键在于那幅壁画。仔细观察它，注意到四个角上的圆形图案，正好对应着庭院里四栋上锁的屋子门旁墙壁上所刷的图案。在每个圆形图案旁边环绕着4个小图标，一一记下它们的形状，然后到庭院里。整座城的地面上零散地分布着总共16个图标，它们是各系魔法的象征标志。按照顺时针的顺序，从顶部的图标开始，一一踩庭院地面上的对应图标，踩到第4个时，4个图标所环绕的那个图案的房间门就会打开。以此方法打开所有4栋锁着的房屋，捡得四本书和一根项链。戴上项链，阅读那些书，上面记载着Pelojian的诗，从中又了解到一个次序：在庭院中央，分布着壁画上的那5个大圆形图案，先后踩左下、右上、右下、左上、下方的图案，Pelojian终于出现。向Pelojian请教Vendigroth废墟的位置，接着就启程赶往那儿。



Vendigroth废墟

消灭外围的众多蜘蛛，进入塔内。很显然，这是一个古老科技文明的废墟，你甚至在柜子里找到了2000年前生产的枪座。可能是当时的科技文明太薄弱，才被Arronax所摧毁。在塔内搜索杀敌，寻找钥匙和通风口，由通风口到下一层。第1层的出口在左上；第2层需到北面拿到钥匙（在地上），以打开左上出口处的金属门；第3层的钥匙在北面一个房间的柜子里；第4层没有怪物，只有一个装置矗立在那儿，但这是个杀人装置，不可走到其平台上去；第5层出现30级的机器人，它们比蜘蛛厉害多了，不过仍然挨不了Looking Glass步枪几次射击，这一层较大，也需先找到钥匙，出口在上方中间；在最后一层击倒大房间里的3个机器人，拿到Vendigroth装置。



虚无空间（Void）

从Vendigroth废墟出来，去完成所有未完成的支线任务，然后回Tarant城做最后决战的准备，补充弹药和弓箭。此时笔者已学会Cure All的合成技能，合成了几个Cure All。带上所有药材，辗转来到Caladon城，再由陆路前往Roseborough镇，在礼品店问到Ring Of Brodgar在镇的西北郊区。顺着道路往西北方向走，可见到一片巨石阵，Nasrudin正在这儿等着你。他会问你是否准备好了，因为此去没有回头路了，所以一定要确认你已做好决战的准备。Nasrudin施展其剩余的法力，将你及同伴送往虚无空间。

别急着出巨石阵，外面四周尽是怪物。先朝一个方向的敌人射击，引此侧面的怪物过来，消灭后再对付其它侧面的，各个击破。由下方的祭台传送到第2层，这儿的怪物是些亮头植物，清除后转到第3层；击毙2个黑暗勇士和精灵蛇，进屋与里面的Arronax交谈。他对当年摧毁Vendigroth城的罪过已经感到后悔和遗憾，告知当年该城的科技发展令他感到恐惧，出于本能而未加思考地行动就犯下了大错。他已被Kerghan击败，被关在这儿有2000年了，正是后者假借他的名义，骗Dark Elf族俘来黑山族矮人，利用矮人们的科技能力建造出装置，破除封住虚无空间的魔法障碍，以便他重返Arcanum。此时可选择是否邀请他加入队伍，如果魅力属性有12，可多带一名同伴；如有16，可再多带2名。由Arronax身后房间的光环传送门离开，出现在荒野，如果往右上过桥，进入城堡，即是去挑战最后的大怪，此前在此虚无空间里还可招募到其它支援（如果你的魅力属性够高的话）。比如走下方的祭台，可见到Gorgoth，给他找食物即可拉他入伙。过桥，城堡门口的Bludgeoner很抗打，攻击力也很强，算是游戏中最强的敌人了。进入城堡，消灭影子武士和Blood Spirit，由传送池下到第2层，清除黑暗勇士后下到第3层。这儿是矮人居住区，只见遍地矮人尸体，只在左上房间里还幸存着几名矮人。沿走廊往



右，转向上，消灭巡逻的敌人，绕到最后的大房间门口。屋里有4名Bludgeoner，因此此战可说是游戏中最难的战斗了。就站在门口与敌对抗，不用吝惜使用Cure All，击倒它们后由尽头传送池下去，终于见到大怪Kerghan。这位超级亡灵巫师有条不紊地讲述了他的荒谬哲学，得出结论说只有消灭所有生命，亡灵们受折磨的灵魂才会安息。虽然也可赞同他的思想并转而对付Arronax，但杀死Kerghan似乎才是正义的选择。战斗开始后，Kerghan变为一个大怪物，防御力很高，极抗打，但攻击力不强，因此战斗虽然耗时较久，倒不觉得艰难。当Kerghan只剩下一点血时，他恢复原形，躲进魔法防护罩里。将Vendigroth装置拿到手上，对Kerghan使用，破除其魔法防护，Boss终于倒下，接下来就请欣赏结局动画吧。

附：属性点分配参考方案

属性或技能	分配点数	最终值或等级	作用
力量（ST）	1点	9	提高负重能力
智力（IN）	11点	19	学习科技技能
灵巧（DX）	6点	18	增加行动点数，提高闪躲能力
感知（PE）	12点	20	提高用枪技能
外貌（BE）	3点	12	提高NPC友好度，对保持与Raven的关系很重要
闪躲（dodge）	5点	大师级	提高避开敌人攻击的机率
格斗（melee）	2点	学徒级	早期对敌之用
讨价还价（haggle）	2点	学徒级	提高卖价，压低买价
治疗（heal）	2点	学徒级	提高使用疗伤药的效用
用枪（firearms）	5点	大师级	提高用枪能力
电系系（eletric）	2点	-	合成出的每枚charged ring可加2点灵巧属性
药草系（herbology）	7点	-	治疗魔法对发展科技者无效，只有自己疗伤
造枪系（gun smith）	5点	-	造出looking glass步枪
机械系（mechanical）	1点	-	早期使用spike trap对敌

注：1.若角色为男性人类，无特定背景，算上初始的5点，可得到的属性点总和为64点。另外完成某分支任务可加1点外貌，戴上2枚Charged戒指可加4点灵巧。

2.学徒级技能的学习几乎是随处可遇，更高级的则需找专人——专家级闪躲在Qintarra村或Black Root城，大师级闪躲在止水镇；专家级火枪在隐丘镇，大师级火枪在Ashbury城。

★北京 天奔

90

制作	Troika Games
发行	SIERRA/华彩软件
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win 98/2000/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



永远的战网

——暗黑破坏神II：毁灭之王战网游戏经验谈

《暗黑破坏神II：毁灭之王》（以下简称LOD）的正式版在中国大陆发行已经有一段时间了，广大的D2迷们终于可以从D2转到LOD，在战网上一显身手。经过两个月的奋斗，笔者也算小有收获，在此将这些经验整理如下，以帮助那些LOD的新手能够尽快入门，投身到火热的暗黑世界中去。

一、角色选择与优劣

在战网上玩LOD与在单机或LAN上玩有很大的差别，各种角色之间的对比以及优长劣短之间的抑制关系非常明显。所以，选择什么样的角色以及将角色朝什么方向发展，都要有个通盘的考虑，这里笔者就不一一详述各个角色技能与属性分配了，只谈一些大概的经验。

玩过D2的玩家都知道，野蛮人在D2中是极其强悍的，在D2的战网排行榜上，排名前10的一度大多是野蛮人。然而到了LOD，这种情况则彻底改变，野蛮人的日子已经很不好过了。主要原因是LOD的Hell难度中增加了物理免疫的怪物，这对野蛮人来说无疑是噩梦。此外，在Hell中，4防的初始值都是从-100开始，对于经常要使用双手武器不拿盾牌的野蛮人来说也是一大打击。再加上其他角色的加强，野蛮人装备相当难找（特别是高级盔甲）等诸多因素，野蛮人风光无限的日子已不复存在，现在的野蛮人是一种极其依赖于高级装备的角色。如果你是新人，对野蛮人的选择一定要谨慎，因为它会让你伤透脑筋，没有高级装备在Hell里野蛮人的日子相当难过。

男巫在LOD中也是个比较尴尬的角色，主要原因是它缺少致命的杀伤力。无论是诅咒、召唤还是毒系骨系魔法，都不具备一锤定音的力量，这使得男巫总是处于相对从属的地位。在组队游戏中男巫比较有用，召唤和诅咒都能给团队进攻带来很大好处，但在单人时它的缺



陷就很明显了，特别是对付关底BOSS，笔者简直想象不出男巫该怎么去杀Diablo或者Baal。

游侠在LOD还是四平八稳的样子，变化不大。现在很少听说还有谁去练游侠，虽然它在组队中也很有用，但它的缺点多少跟野蛮人和男巫有些类似。



女巫是现在最热门的角色，也无疑是最厉害的角色之一。LOD中的女巫被加强了很多，冰、电、火3系魔法都有所加强。尤为一提的是，女巫是LOD中装备依赖性最小的角色（相对而言），这使得她最适合去MF（寻找魔法装备，后文详谈）。在缺少高级装备的情况下，女巫是战斗力最强的，因为她具有很多优点，比如Mana可以自行快速恢复、魔法本身不依赖装备、可以瞬间移动、静力场特别适合对付BOSS、有很多大面积杀伤魔法等。在LOD中，20级的Fire Wall加上20级的Fire Mastery，杀伤力可以达到4000多！即使是赤手空拳也可以，这比D2增强了很多，也是其他任何角色都无法比拟的。女巫的另外一个优势是，在同等条件下，它的升级速度最快。

亚玛逊虽然也是一个老角色，但现在却大有超越女巫的趋势。虽然亚玛逊不像女巫那样有很明显的变化，但导致它热门的原因却很简单，LOD中有很多特别适合亚玛逊的高级装备，比如“大炮”或者Windforce等。这些杀伤力极强的武器使亚玛逊的战斗力大大增强，即使在PK中也非常厉害。也就是说，如果有了合适的装备，亚玛逊就会变成最厉害的角色，否则它就会比较平庸。

德鲁依是LOD中新增加的角色，它的特点被形象地称之为“肉盾”，因为它的血可以高得吓人，在Hell的奶牛关中可以跟牛对砍。在组队中德鲁依也是个非常出色的角色，笔者感觉它甚至比野蛮人还好，杀伤力也相当大。

刺客的威力究竟有多大似乎很少被人提及，也许是因为刺客的高级装备比较少的缘故。总的来说练刺客的玩家比较少，或许也跟它在近战类的角色中优势不够明显有关。

在战网上选择自己练什么样的角色以及怎样练时，一定要先想清楚这个角色是PVP的还是PVC的，这两种目标的练习方向有很大差别。比如PVP的女巫常常会有“暴力”型的，能穿上力量100以上的盔甲，血格也高得吓人；PVC的女巫则常常有三修的，至少也要两修。这其中的差别需要你在游戏中不断地去体会。

二、常用名词解释

在战网上打LOD，你免不了要和一些玩家进行交流，在此罗列一些出现频率较高的词语并给出说明。

SOJ：Stone of Jordan。一种所有属性+1的戒指。SOJ本身的属性并不出类拔萃，但它却很稀有。正是这个原因，使得它成为战网上LOD中的流通货币，所有的物品交易价格都以SOJ来表示，比如一个大炮在美西要卖3~5 SOJ。作为一种流通的货币，SOJ现在很难在游戏中打出来，基本上都是原来赌博出来或是复制的。

MF：Magic Items Finding的缩写，也就是寻找魔法装备。MF是LOD中最具吸引力的游戏内容，也是大家谈论最多、玩的最多的事情。

MF指数：角色所穿戴的装备中，如果具有“XXX% better changce of getting magic items”的属性，那么那个XXX数值就是该装备MF指数，所有装备的MF指数之和就是角色的MF指数。MF指数是角色获得魔法装备的一种概率，MF越高，捡到魔法装备的概率也就越高。所以MF玩家都会想尽办法去提升自己的MF指数。需要指出的是，MF只是获得魔法装备的一种概率，并不是获得精品的概率，我所知道的最高MF指数有800多。



LJ、JP：分别是垃圾、精品的拼音缩写。垃圾是说装备很差，精品则一般都是新绿色套装中的稀有装备或

者高级暗金装备，因为MF指数不论多高，获得JP的机会还是随机的。

KM、KD、KB：Kill Mephisto、Kill Diablo和Kill Baal的缩写，也就是去杀ACT 3～5的关底BOSS。KM、KD和KB都是MF最常用的方式，特别是KM。

Bloody Run：一种练级方式，也就是在ACT 5营地外的第一个场景里杀怪物。

Cow Run：也是一种练级方式，就是去秘密奶牛关里杀牛，涨级很快。



PVP、PVC：玩家对玩家以及玩家对电脑的缩写，PVP实际就是PK。

IC、IF、IP、IL：冰免疫、火免疫、物理免疫（或者毒免疫）和闪电免疫，Hell里的怪物通常都有一种甚至两种免疫。

大炮：一种攻击力极高的稀有弩，在A2服务器目前有泛滥的趋势，在USW还算比较稀有。

PS、PG：Perfect Skull和Perfect Gems的缩写，即完美骷髅和完美宝石。

三、练级窍门

不论你选择什么样的角色朝什么方向发展，练级都是首要的任务，在战网上练级跟单机有很大的区别。有不少新手到了战网上还按照单机那套经验练级，其实非常错误，因为在战网上升级要比单机上快得多，笔者最快的一个女巫练到72级只用了十几个小时。升级要快，关键是掌握一些窍门。

1.快速通关

越快结束当前难度就能越快地升级，这是铁打的规律。如果你30级了还在Normal里混，那就是白浪费时间了，最好在30级以前就通过Hell。要想达到这一目标，只有两个办法：找人带或者是Leech。

Leech是我最喜欢的办法，谁也不求，又快又保险。所谓Leech也就是俗称的“蹭”。加入游戏时注意选择那些适合你的游戏名称，比如你在ACT 1，就去找那些名字叫“act1 gogogo”或者“ACT1 START ALL”之类的游戏，或者是看游戏者的级别，常常你能从游戏者的级别看出他可能是在哪一幕，另外还要注意游戏的人数越多越好。加入游戏后，首先按Q查看一下当前这一幕的最后一个任务你是否可以完成。如果显示“you can not complete this quest……”，说明你来晚了，过不了了，赶紧退出找其他的游戏。如果最后任务是黑的或者显示出任务内容则说明还没完成。这时你可输入“party”、“party pls”、“invite me pls”之类的信息要求跟其他玩家组队，注意不要说得太快太多以免引起其他人的反感。当有人邀请你后，你就可以接受加入组队，这时你就能看到队友所在的位置了，由此来判断他们正在进行哪个任务。你可以通过TP（传送门）直接赶到任务现场，或者输入“tp pls”要求队友为你打开TP。注意有些任务不必要求你在现场，只要队友完成了你就可以完成，而有些任务则要求你必须在现场，甚至要在某个怪物的附近才能完成，如果你搞不清楚，就最好紧跟队友。Leech也是笔者使用最多的过关方式，特别是在Hell里比找人带方便得多。说实话，除了个别TH，很少有玩家能带人单枪匹马过Hell，即使有，你找人带一般也要付出些代价，不是SOJ就是装备，最少也是欠份人情。Leech是最省事的，我感觉比找人带快得多，所以我强烈推荐大家使用这个办法。当然了，Leech也需要有些技巧，最重要的是不要被人发现你是在Leech，白“蹭”别人的经验值。因为在组队中，经验值和金钱都是Share的，所以你要是被人发现出工不出力，没准会被踢出队，显得相当尴尬。

要注意的是，最好在Leech时完成那些能提升技能和属性的任务，比如A1中的Q1、A2中的Q1、A4中的Q1等，回头再补就浪费时间了。



2.快速升级

通关之后的任务就是升级。相对来说升级是很容易的事情，即Cow Run或者Bloody Run。

Cow Run就是去奶牛关杀牛，这也是D2里最常用的升级手段。不过要加入某一难度的牛关任务就必须首先完成该难度，假如你没过Hell，就无法进入Hell的牛关，但你又看不到NM难度的游戏，所以要么只能自己建，要么就是等过了Hell直接进Hell的牛关。牛关的游戏在战网上每天都有无数个，这些游戏的名字一般都会Cow的字样，以吸引其他人加入，因为人越多得的经验值也越多。加入进去后一定要跟其他玩家组队，这样才能Leech，至少经验值会多很多。

自己开牛关也是升级的好办法，虽然人少但是在级别较低时很管用，或者是邀请一些好友一起去杀牛，效果更好。开牛关的方法是，首先完成某一难度，然后建该难度的新游戏，到Stony Field的石阵，进入Tristram，在地图的左上角找到Wirt's Body，然后得到Wirt's Leg，回城后买一本回城书（蓝色的），将Leg和回城书放到Cube里合了就会出现传送门。注意在杀牛时一定不要将Cow King杀死，否则以后就再也开不了牛关了。在多人杀牛时，即使是你的队友杀死了Cow King，也会连累你开不了牛关，所以一定要注意。

Bloody Run是比牛关更好的升级办法。相比而言，



Bloody Run的经验值一点不少，但是却方便和安全得多。从ACT 5的营地出门，一直跑到第一个传送点的位置都是Bloody Run的场所。Bloody Run的方法是从门口杀起，这里的怪物大多都在和NPC的野蛮人对战，但他们谁也杀不死谁，所以一旦你将怪物杀死，野蛮人就会前进去和后面的怪物缠斗。有意思的是，只要有野蛮人在场，怪物对你一般都不理不睬，你可以非常从容地用各种办法去杀死它们，即使是站在怪物身边也很安全。这就比杀牛安全多了，牛不仅杀伤力极高，而且会对你穷追不舍，因此笔者认为Bloody Run是更好的升级办法。

下面以我的一个女巫为例来说说升级的过程供玩家参考。首先在Normal里自己练到10来级，把技能都加到火墙上。然后去Leech完成任务。争取在ACT 5之前使自己达到20级。然后在Normal的Bloody Run里升级到30级，这样以后的技能就可以加到Mastery上。Leech通关NM难度，Bloody Run到50级。在Bloody Run中火墙是最好用的，因为怪物都站着不动，杀它们不费吹灰之力。35级以后把技能和属性都攒着不再加了。到了Hell，遇上一个94级的女巫带其他人，运气很好，5个小时过了Hell。然后回到Bloody Run里反复SOLO，把Fire Wall和FM升到最高，杀伤力4000多，没多久就到了70级，前后两天十几个小时。笔者一直没去牛关，怕人多连累了自己以后开不了牛关，因为牛关还可以留着MF。

四、MF寻找魔法装备

在战网上通关和练级之后，LOD剩下最有意思的也就是MF了。LOD中的装备比D2更多更复杂，一套好的装备可以把你变成暗黑世界中所向披靡的超级杀手，会让你很有成就感。因此现在大量玩家都在MF，MF也成了最热门和最时兴的话题和行动。

1.MF的条件

MF的目的是找装备，而MF的前提也是装备。没有一套MF指数较高的装备是无法MF的，假如你的MF指数是0，那么根本不可能MF。因此我先以女巫为例介绍一下入门的MF装备：

Perfect Topaz 3颗Flawess Topaz可以合成一颗PT，每颗PT镶在盔甲或头盔上可以为其增加24%的MF指数。FT到哪里找呢？一般在牛关里出现的几率较高，特别是Hell的牛关。你可以进入那些打完了的牛关，进入之前看看游戏的建立时间，一般超过10分钟的基本都打完了，进去后可以很安全地进行地毯式搜索，我的大多数FT都是这么找到的。当然你也可以在杀牛的同时找，最好是在人多的游戏里。

盔甲 同样是在牛关里去找黑色的盔甲，最好是4孔，DEF在400以上。当然还要看装备需求，STR要求太高的恐怕不适合SOR使用。4孔的盔甲可以镶4颗PT，MF可到96。

头盔 在牛关里去找3孔的头盔。镶3颗PT可达到72MF。

Milabrega's Regalia套装中的盾牌 这是比较容易打

到的装备，有20的MF。

阿里巴巴： 一种MF等于角色级别的单手剑，是女巫较常用的MF装备。阿里巴巴是稀有装备，不太好找，但是很多TH手里都有多的，可以想办法借到或是要到。

其他装备： 其他的如戒指、护身符、鞋子和手套等装备都有MF型的，你可以慢慢找，也可以找朋友借或者要。这些装备中的JP很难找，但MF在30以下的却很多，玩一段时间后应该可以逐渐找齐。需要提醒的是，MF的鞋子一定要有加速，否则你很难摆脱小喽罗的纠缠。



Charm： Charm里也有很多带MF指数的，最好的MF Charm是7%的Small Charm，只占一格，但这样的Charm价格很贵也很难得。5%的Charm到是常有，应该都带在身上。

高级的MF装备有很多种，限于篇幅我就不一一介绍了。有了上面说的初级装备，也就可以开始你的MF生涯了。

2.MF的角色

前面已经提到了，MF的最佳角色现在是女巫，特别是入门级的玩家更应该采用SOR。现在大家都是用SOR开始，在逐渐找到各种好装备之后再武装出一个超级的AMA MF角色。最厉害的MF角色是AMA，当然前提是拥有高级装备，比如大炮或者Windforce等。因为有了这些装备后，AMA可以去KB和KD，而普通的SOR通常只能KM，但是由于KM的人太多，据说Blizzard已经把Mephisto的Drop率给调低了，但最常用最安全最有效率的MF方式还是KM。

其他的角色也是可以MF的，但因为其他角色的自身属性受装备的影响很大，穿戴了MF装备难免战斗力大受影响，因此很少有用其他角色去MF的。如果你愿意尝试也未尝不可，只是难度大些。

3.MF的方式

下面以女巫为例来说说KM、KD和KB的方法。

KM： KM是LOD中最常用的MF方式，估计每天那个可怜的老M都要被杀成千上万次。之所以选择KM，是因为KM的效率最高，一个熟练的MF玩家在KM时可以在两分钟之内不减一滴血地完成一次KM，而杀Diablo或者Baal就没那么容易了，因为前面的小喽罗太多，也很难打。

KM的原则是只杀老M，其他一概放过。这由女巫来完成是最合适的，因为利用快速奔跑和瞬间移动可以很容易实现。具体的方法如下：进入Durance of Hate 2，打开Map Hacker看清地势，连奔带闪地躲过小喽罗的纠缠快速进入Durance of Hate 3。注意Durance of Hate 2的地势是随机的，而Durance of Hate 3是固定的地形，记住这点很重要。到达第3层后，你有左中右3条路可以达到老M面前，通常情况下，你的行动路线是从右边沿着水沟前进，Teleport到老M面前，然后把它引到左边，再Teleport回到左边的平台上。老M会被水沟阻隔在你的前方，如果你的站位比较好，老M就会在你屏幕左上方的水沟边晃悠，你应该只看的见它的下半身，而它却看不见你，于是你就能从容地放火烧死它。一切顺利只需要2～3分钟。要注意的事项是：一定不要进入左右两边的大房间，那里的小怪最好不要招惹，他们的视力可比老M好多了，发现了你就会穷追不舍，很难对付，如果每次都在它们身上花时间，你就得不偿失了，况且你也未必对付得了。有时根据怪物的分布情况也可以从中路Teleport到水沟对岸，就是从红色传送门那里过去。这时敌人往往会从中间尾追你，集中在传送门一带，所以你在左边的站位就要靠左一些，只要在屏幕上看不到它们，它们一般就无可奈何。另外，不要用冰球或者闪电之类的魔法对付老M，一旦你使用了，周围的敌人就会蜂拥而至。

KD： KD其实没多少技巧可讲，完全得凭实力。前面的小怪只能死打硬扛，对付Diablo也就是静力场加火烧。通常KD和KB都要准备两套装备，等到它们快死的时候才回城换MF装作最后一击。



KB： KB相对来说最难的是杀前面的怪物，特别是最后一拨，速度快、杀伤力大，很不好对付。在此之前一般都要把周围清场，为的就是最后这拨恐龙出来时围着圈子打游击战。杀Baal反倒要轻松一些，因为那里有些柱子可以利用。最好的办法就是Teleport过去用静力场打它然后Teleport到柱子后面躲着免得挨烧，等打掉一多半了再换火烧，如此反复，要不了多少下就能将它结果。

关于MF可说的话题还有很多很多，更多的内容还是留给大家自己去发掘和体会吧。一旦你开始MF，你就会喜欢上这种既重复枯燥又有无限乐趣的游戏方式。

成都 firefly

补丁铺

上期的《补丁铺》被ALI很奇怪地弄成了一个升级补丁大专题，看来很多喜欢修改的朋友已经有意见了，其实在补丁中最受欢迎的还是修改器、存档，当然还有今年流行游戏的汉化包。那么ALI就要顺应民意了，本期将是集四大专题在内的超级大礼包，我都想把本期的名字取为“补丁铺2002XP”了。希望本期的“游戏汉化大礼包”、“《盟军敢死队2》大礼包”、“中文游戏补丁大礼包”和“优秀修改器大礼包”能满足大家的需求。最后还是要说，最精彩的补丁还在后面，请继续关注补丁铺！

游侠补丁网：ALI

游戏汉化大礼包

《文明——权倾天下Ⅱ》简体中文汉化包

Call to Power Ⅱ

《文明》的制作者抛出了《文明——权倾天下Ⅱ》这个包装精美的绣球。游戏画面比前作更加细腻，而游戏最大的突破在于，为了加强趣味性和玩家的自由度，对一些细节规则进行了调整，使整个游戏达到了当年《半人马α星座》的水平。如今这款优秀作品终于出现了简体中文汉化包，这是由游侠网友两年独家制作提供，感谢补丁网出色的作者两年！

使用方法：直接运行子目录\tp2下的可执行文件tp2.exe，可以在任意目录下执行该补丁，完全自动化傻瓜式的安装。装完补丁后再进入游戏就可以看出有何变化了。

• •

《星际争霸——母巢之战》v1.06版简体中文汉化包

Starcraft Expansion Set：Brood War

也许这款汉化补丁对于玩家来说是迟了点，不过总比没有好吧，终于我们可以用自己熟悉的文字去操练熟悉的游戏了。游戏汉化得非常好，用词也很准确。

使用方法：请运行子目录\st下的可执行文件cp.exe，然后根据提示完成安装，程序会在桌面建立快捷方式。

• •

《帝国时代Ⅱ——征服者》完全汉化包第二版

Age Of Empires Ⅱ：Conquers

其实对于《征服者》的汉化来说，几乎在游戏一出现时就有了，但一直不够完美。而这次的完全汉化包已经是非常成熟的作品了，在游戏很小的细节上都汉化得很准确。

使用方法：请将子目录\aoe下的所有文件复制到游戏目录即可完成汉化。

《盟军敢死队2》大礼包

Commandos 2

《盟军敢死队2》的图像质量较Ⅰ代而言有很大的飞跃。在强力引擎的支持下，无论宏观的场景或微观的细节都得到了恰如其分的表现，多元化的视角、趋近真实的光影效果、考虑到诸多物理模型的环境系统、加上水、火和爆炸等粒子特效的渲染，把本来就已经采用近似真实比例的游戏场景衬托到无以复加的丰富程度。对于这样的大作来说，修改器之类是免不了的，下面就是相关的补丁。

5项属性修改器

这个修改器包括了真正的无敌模式、敌人无子弹模式、隐形模式、无限耐久力、无限空气等5项属性的修改，不过这个功能强大的修改器会使游戏减少一些乐趣，因此ALI提醒大家慎用！

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\co2下的可执行文件co2.exe即可完成。然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。

• •

隐藏关卡存档

除了游戏正式的10关以外，其实还设置了3个隐藏关卡，具体内容我就不透露了，大家可以自己去试试，要感谢制作这款修改器的kkstar。

使用方法：请将子目录\c2下的所有文件复制到游

戏安装目录，再进入游戏后就会看到这个存档了。

• •

全部关卡存档

也许会有很多朋友需要全部关卡存档以满足随意跳关的愿望，虽然作弊码可以做到这个功能，但总是很麻烦（要打很多字啊），所以就加上这个全部关卡存档。

使用方法：请将子目录中\sa2下的所有文件复制到游戏安装目录，再进入游戏后就会看到这个存档了。

中文游戏补丁大礼包

《武林群侠传》存盘文件修改器v2.0

补丁网继续有高手加盟，清水剑神加入补丁网的第一款作品就是该著名游戏的存盘文件修改器，内容完善、修改方便。ALI再次呼吁全国补丁爱好者们联合起来，为改善国内补丁界一穷二白的面貌而奋斗！

使用方法：先进入游戏，使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\wl下的可执行文件wl.exe打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。

• •

《仙狐奇缘前传——水火金雷》光盘补丁

还记得《仙狐奇缘》中那只可爱的水灵儿吗？本来只是个配角的它，将在新游戏《仙狐奇缘前传——水火金雷》中独挑大梁，以全新的造型成为让玩家操纵的主角。这款智冠的新作一上市就反应不俗，大受好评。因此这里就提供游戏的光盘补丁，在游戏时可以不需要放入光盘了，以保护你的光驱（本补丁由游侠网壁虎制作）。

使用方法：将子目录\pox下的所有文件复制到游戏目录即可。

• •

《逐鹿中原——隋唐群英传》存盘文件编辑器DIY版

所谓的DIY版，就是除能够修改所有城市资料、所有武将资料以外，还支持自己的DIY、记录自己修改目标的关键数。老实说这种DIY版本实在是应该多一点，这其实就是在培养玩家自己动手的能力（本补丁由游侠网清水剑神制作）。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\zl下的可执行文件zl.exe，然后打开修改器就可以按照修改器上的说明进行修改了。

优秀修改器大礼包

《光芒之池Ⅱ》全部属性全能修改器

Pool of Radiance Ⅱ

80年代SS1发行了著名的角色扮演游戏《光芒之池》，从而使整个RPG游戏中许多约定俗成的规则标准走上了系统化的道路。10年时间过去了，Wizards of the Coast也已经颁布了第三版AD&D的游戏标准。SS1又开始重拾旧梦，把《光芒之池Ⅱ》带入到这个展新的游戏时代。本款修改器修改了游戏中几乎上百项属性，真正做到了全能，看来老外制作补丁的技术还是很厉害。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\por下的可执行文件por.exe，然后打开修改器就可以按照修改器上的说明进行修改了。

• •

《反恐精英》v1.3版完美作弊器

Counter Strike

《反恐精英》升级了，以前的修改器不能使用了，很多玩家为之失望，不过所谓道高一尺魔高一丈，为新版本贴身定做的作弊器也新鲜出炉了。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\cs下的可执行文件cs.exe，然后打开修改器就可以按照修改器上的说明进行修改了。

• •

《要塞》全部游戏属性完美修改器

Stronghold

这是一个全新的城堡建设战略模拟游戏，开发小组的一些成员来自专开发幻想城市建筑系列的Impression Games公司，游戏中会出现各种稀奇古怪的巨型城堡。在游戏中也不光只是建造城堡那么简单，建造城堡的目的是为了战争，玩家可以检验自己在建筑学、管理学和军事学方面的才华和天赋。而老外的补丁制作技术在这个修改器中继续展现风采，所有游戏属性被该修改器一网打尽。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\sd下的可执行文件sd.exe，然后打开修改器就可以按照修改器上的说明进行修改了。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第12期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

重返狼穴

Return to Castle Wolfenstein

在游戏进行中按下“~”键开启控制台，输入“/cmdlist”便可列出所有指令。

玩家常用指令有：

/name 名字

可更改人物名字。例如：/name Gismo。还可以利用^* 指令（*为数字0～9）改变名字的颜色：

1：红色；2：绿色；3：黄色；4：蓝色；

5：亮蓝色；6：粉红色；7：白色；

8：黑色；9：红色

/reconnect：对上一次连线的服务器重新连线

/kill：自杀

/quit：离开游戏

/serverinfo：显示目前连线服务器的信息

/toggle r_fullscreen：切换全屏幕或视窗模式，每次更改都必须重新开启游戏

/toggle cg_drawcompass：开启或关闭罗盘显示

/toggle cg_drawfps：开启或关闭每秒帧数（FPS）显示

/cg_FOV：改变战场视野

/toggle cg_drawtimer：开启或关闭剩余时间显示

/toggle cg_drawteamoverlay：开启或关闭团队信息显示

服务器管理员可用的指令包括：

/map restart：重设地图

/sv_maxclients **：设定可上线玩家的最大数目，**为数字，例如/sv_maxclients 32

/timelimit **：设定每局的时间，**为分钟，例如/timelimit 10

/kick 玩家名字：踢人

/g_friendlyFire *：是否开启“友军伤害”功能，*可为0或1，0为关闭，1为开启

/g_forcebalance：强制两方团队的人数平均

/g_warmup **：设定每局开始前的等待时间，**为秒钟，例如/g_warmup 5

/g_gravity ***：设定重力，***为3位数字，数值愈小重力愈小。

/g_speed ***：设定移动速度，***为3位数字，数值愈小速度愈慢。

黎明圣记

使用内存编辑软件（如金山游侠、FPE等）进入相应编辑视窗。在上方的当前位置输入你想要改的代码，然后改掉即可。代码为16进位，如果计算器中显示的是D80，那么在内存编辑表中将显示为800D，依此类推：

主人公迪尔的相关内存码：

金钱代码：10A43C8

经验代码：10A3894

HP值代码：10A387C和10A389C（请一并修改，以免造成当机）

SP值代码：10A3880和10A38A0

TTR值代码：10A3884和10A38A4

DEF值代码：10A3888和10A38A8

INT值代码：10A388C和10A38AC

AGI值代码：10A3890和10A38B0

城市百分百

在游戏进行时按以下键：

dunitclear＝清除所有车辆

dunitpause＝暂停所有车辆

moneyplease＝资金增加100亿

firework＝烟火表演

christmas＝立刻下雪

rainingday＝立刻下雨

sunnyday＝立刻放晴

levelupgrade＝城市立刻升级

F4键＝发生地震

神秘岛III——放逐

MystⅢ：Exile

在游戏中按回车然后输入：

MRBIONIC＝加能量

MRPOLO＝跳高

MRTOUGH＝无敌

MRSPEED＝快速奔跑

MRGOD＝无限生命

巴黎——达喀尔拉力赛
Paris-Dakar Rally

以"ILUMBERJACK"作为你的名字即可获得所有车型。

乐高赛手
Lego Racers

在创建模式下创建或者编辑一个驾驶员，用下列代码作为驾驶员的名字可以激活相应的秘技模式，但这些秘技只能在试验驾驶时使用，在巡回赛中不能使用。

FLYSKYHGH = 飞行模式
FSTFRWD = 速度更快
NWHLS = 没有轮子
HIDDNKARACTRS = 所有隐藏角色解锁
NSLWJ = 当不在赛道上时不会减速
PGLLRD = 只有射手进攻能量的不间断电源可用
PGLLYLL = 只有地雷能量的不间断电源可用
PGLLGRN = 只有加速能量的不间断电源可用
RPCRNLY = 只有格斗能量的不间断电源可用
LNFRRRM = 火箭车跑镜像赛道
MXPMX = 最高加电等级总是激活
NDRVR = 没有驾驶员
NMRCHTS = 不允许任何秘技模式

神怪聊斋——鬼寺

在游戏中输入"Xgameworks"，再按F11键调出控制台，输入"SUPER 1"主角可变成无敌状态。

第三次世界大战——黑金
World War Ⅲ: Black Gold

在游戏中按下回车后输入"peace"，然后就可以输入以下密码了：

HereYouAre! = 显示敌人的单位和建筑
BeautifulWorld = 地图全开
Shower = 在屏幕区域给予大范围打击
MoneyForNothing = 获得金钱
Limit_up = 设置完整单位费用
NobelPrize 1 = 快速开发
Smash Large = 在屏幕中心给予沉重打击

公路战争
Road Wars

无限金钱：

在Options菜单把你的名字输入为"Mo' Money"将得到无限金钱，可以任意买武器和升级装备。

苍穹战记
Axis Arena

在游戏中按下"~"键开启作弊模式，然后就可以输入以下的密码了：

god = 无敌模式
weapons = 获得所有武器
healthr = 补充生命值
ammo = 弹药全满

仙剑客栈

在游戏中将第2张光盘从光驱中取出，这时如果时间还在1月，则时间会静止不前；如果在1月以后，那就是时光倒流，可用这些"偷"来的时间去探险和赚钱。

抢救贫穷大作战

游戏中选完角色后，在决定小吃点的地点和种类时按下Shift + M就可以获得额外资金10万元。

公主的回忆

修改注册表，查找HKEY_CURRENT_USER\Software\F&C\PrincessMemory\GameData修改Memory Enemy键值为002c040738011607243d222f11

修改Memory Evt键值为003f0c030f0c051a2c

再运行游戏即可查看游戏中所有特殊图片及怪物，还可以用满级人物进入游戏。

E-mail: snowdancer@asiagame.com
WEB: http://www.asiagame.com

编辑部的故事

作者：Jude

明年的杂志要改成什么样子才会吸引更多的读者呢？这个栏目怎么做……

最近编辑部也好平静，大家都在忙着明年的改版。真是大战前的平静呀。

真想快点看到新杂志上市，我们的读者一定需要这本杂志。

对了，不是说要成立一个新杂志吗?

也不知道是谁负责，规模有多大?

云起和jin养的鱼，这条鱼小名叫Walker。

吱……

?

唉?!

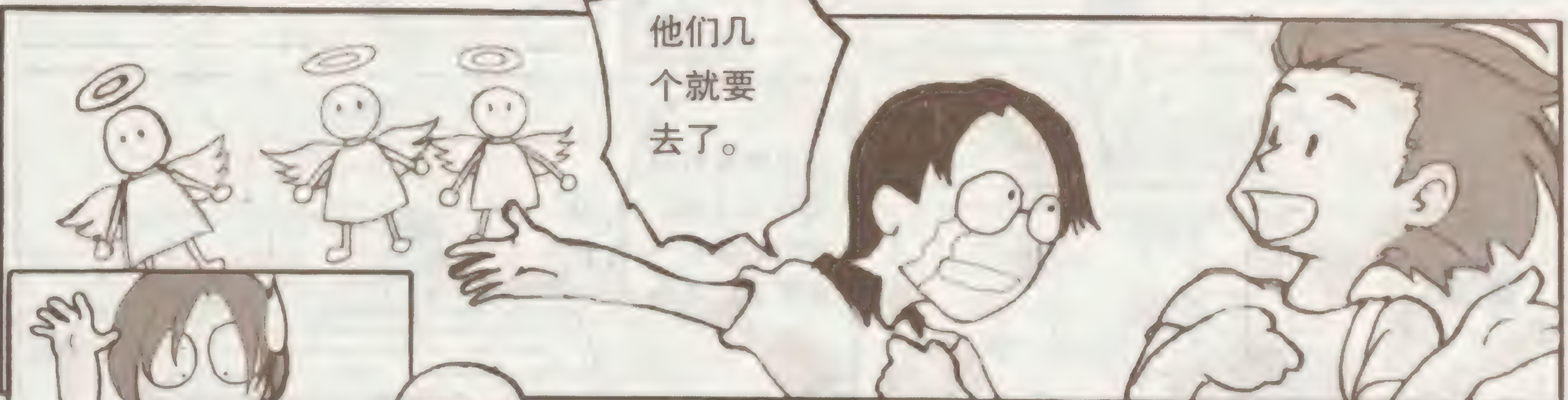
他们在干吗?

呜…… 呜…… 呜…… 呜……

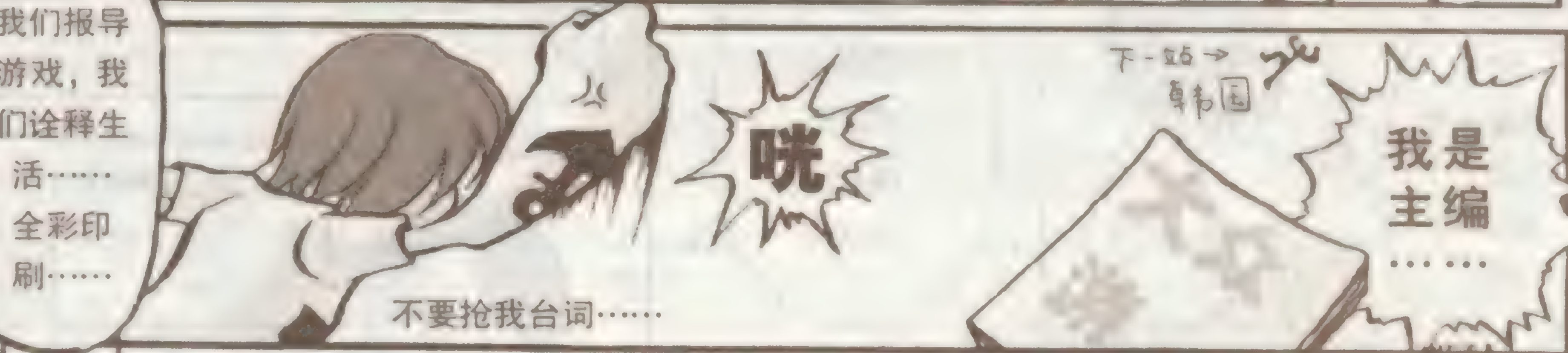
编辑部的故事 十五

编辑部的故事 十五


啊？


他们几
个就要
去了。




我们报导
游戏，我
们诠释生
活……
全彩印
刷……
大众
游戏
咣
不要抢我台词……
我是
主编
……

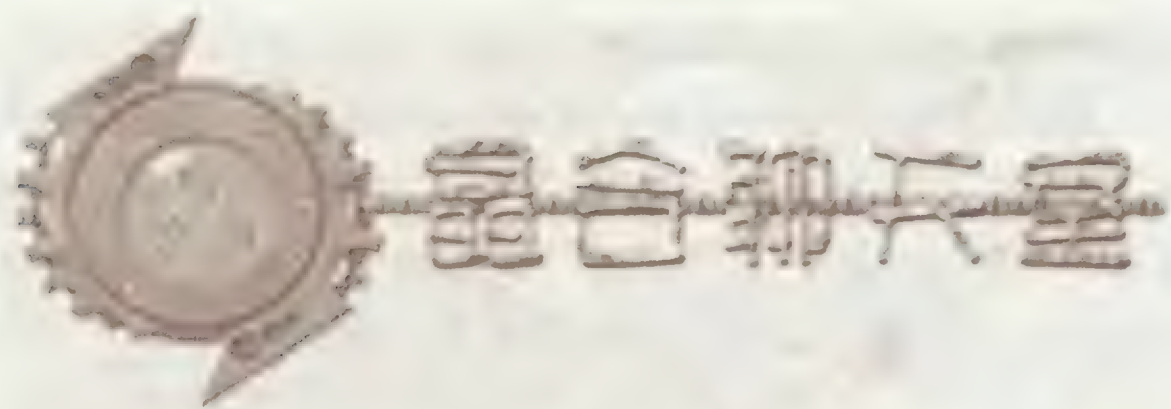

风萧萧兮易水寒……
我的意思
是……
我来请
……


难道天堂鸟、
Dr、commdo、
salala 不请吃
饭就想走吗？
最终……
最后的晚餐……




地图 1：100
28.26m
《大众游戏》编辑部


《大众软件》编辑部
事实总是残酷的……



整理朋友们的来信，发现我们的读者的确非常具有幽默感，有的甚至像在作词！但是不管怎么写，对大软的拳拳热爱跃然纸上，实在是让人感动。不过还是有些许遗憾，关于我们负面问题的反映和讨论还是太少，我们的工作还存在许多问题，需要读者来鞭策和监督。

这天，后院聊天室大家偶然相遇，便聊了起来：

无尘剑：听说大软明年要改版，加到197页，游戏部分全部彩色，但奇怪的是居然还是6元5角（我那个高兴啊……），恐怕全国都找不到这么便宜的IT杂志了。就我了解明年要扩版的IT杂志几乎都要加价1～2元，大软这么做不会是想打“价格战”吧？当心被人告，要知道《反不正当竞争法》的厉害啊！（喜悦中有点拿不准，怕希望越大，失望越大。）

那兰飘雪（签名：哥舒行文）：大软的这一举措并不违反任何的法律、法规。（怎么也得守住大软这块天地。）

劲舞苍穹（签名：欲哭无泪）：好是好，可是上课看就麻烦了！（以前也干过吧？）

好冷的风（签名：黑夜守护者）：我喜欢，现在是期期买，就算提价，我也会期期买。（黑夜里有这么暖和的话，就算再冷的风也不怕了。）

我是单欣（签名：我是14岁的女生哦）：你希望价格高吗？（你莫不是个大款……）

光华公子源氏（签名：极乐龙骑将）：越便宜越好！（有骑士风度，会顺着女孩子说话。）

逍遥小生（签名：高高高手）：最好能免费。（说到大家心里去了，果然大高手。）

逍遥居士（签名：天地任我行）：这很好的啊，我喜欢，我支持！（小编们瞪起眼：你跟上面那小子都是一家的吧？）

读者 hejun：第一次亲密接触品牌电脑

一日朋友找我陪他选购一台品牌电脑，因没有找到我，就自己到一家国内相当著名的某品牌电脑专卖店花7000元抱了一台回来。

不料过了几天，电脑有问题了。因为他对电脑一窍不通，我就过去看了看，发现显卡被“瘟酒吧”认成了标准的显卡。拿来随机驱动程序盘，发现里面的显卡驱动很丰富，从SiS等集成显卡到现在主流的GeForce2 MX400都有。他的电脑里没有测试软件，开机自检也被这个品牌机的“行头”给挡了，我只好打电话到那个专卖店问。接电话的是一位小姐，不过看来她对电脑一无所知，后来一位先生告诉我是SiS630。啊！这我万万没有想到，原来是块集成显卡，随后装驱动当然是小事一桩了。后来我发现这款品牌电脑用的是Intel赛扬900、128MB内存、集成声卡显卡、三星20GB硬盘、没有外接音箱。听朋友说是集成在机箱内部（完美地诠释了什么才叫集成）。如我这等DIYer实在无法想象没有音箱的电脑会是什么样？既然有集成的声卡为什么不用上？再差的效果也比不用声卡好吧？这太让我吃惊了，让我不得不产生一个连我自己都不相信的念头——不会是这家品牌电脑的销售人员“忘记”把音箱给他了吧！如果真是这样，就不单是让人吃惊了，那应该是让人汗颜！

我在1张宣传单上还看到了1款配置，和朋友这款基本没有太大变化，不过上面写了个32MB显卡，我便打电话又去问他们这个32MB显卡是什么显卡。回答我的还是刚才那位先生，他说是TNT2的，我就进一步问他是TNT2 Vanta还是什么？结果他的回答令人吃惊：“你这个就问得太专业了，要问技术支持部门。”我倒！接着我又问他硬盘用的是哪个厂家、什么型号？我想看他会不会主动说出是三星的，结果他回答“反正你放心，我们品牌机用的硬盘一定是大厂家的，质量你绝对放心。”哈！至少有一点他给你说了也说对了，三星的确是一个大厂。本来还想再问下主板，我想算了，结果不外两种：1.要问技术部门；2.一定是大厂家的。最后我发现电脑里的DirectX 7.1显示CPU的信息为PⅢ900（啊！我们赚了？）。从那时起，我对品牌电脑的印像从最初不太欣赏它的配置到现在有一种被欺骗的感觉。

也许这台15"自产液晶会让人稍感安慰，是这样吗？我不这样认为，反而认为它更倒胃口。各位DIYer都知道，LCD在技术成熟度上与CRT彩显还有一定差距。它对画质的表现完全不能与发展了十几年的CRT彩显相提并论，并且只对文本、静态画面有较好的表现。现在的家用电脑谁不用来学学图形制作、玩一玩当今大行其道的3D游戏？这些都是LCD无法与CRT相对比的。在我看来，品牌电脑就是抓住了有些既不是太懂、又不是靠理性消费的消费者这种潜在的虚荣心，把消费者能看到的外表弄得很华丽，而得到这华丽外表的代价就是整机性能的下降。这台LCD的性能我也不敢恭维，当我拖动滚动条时，里面文字有严重的拖尾现像。我不知道这台要价7000元的著名品牌电脑主要是想用来作哪方面的应用？欣赏音乐？图形制作？3D游戏？学上网？学打字？或许它只是想对别人说：“你看我生产的液晶好漂亮，和整套机子的外形好搭配！”嗯！至少它让我有写这篇文章的冲动。各位DIYer前辈，给你7000元钱，你能配出一台怎么样的

电脑？

这是我第一次亲密接触品牌电脑，希望也是最后一次，同时也希望我们的消费者能更加理性地消费。

哦！不好意思。这款著名的品牌电脑没有7000元这么高的价位，而是6999元！

编者按：大多数品牌机用户看中的是它良好的售后服务和兼容性，性能并不是他们追求的目标。目前多数品牌机厂商似乎忽略了用户的真正需要，过于追求外观的花哨和使用某个名牌配件，系统存在很明显的性能瓶颈。但是作为消费者来说，提高自身分辨力也是很重要的（DirectX 7.1无法分辨PIII和赛扬II）。当大多数用户可以一眼看出机器配置好坏的时候，我想商家会自觉收敛他们的种种"欺诈"行为，当然，性价比最高的机器永远来自DIY！

晶合后院 captain：我在荷兰这郁金香的国度里，没有国内中关村、三好街那样的电子市场，更别说盗版或伪正版软件了。不过，正版软件的价格倒还不贵（是那些刚过时的货）。当然，这是对当地人来说，折合成人民币还是比国内稍贵。对我们打工赚钱的留学生来说，流行的正版软件买不起，要80多荷兰盾，还是最便宜的，哪像国内，《盟军敢死队2》才70元，真恨不得插翅飞回国内去买"盟军"。好了，今天先聊这些，现在荷兰这里是午夜！

编者按：呵呵，你在他乡还好么？国内计算机用户最大的"幸福"就是丰富的盗版资源了，尽管我们不鼓励盗版。在国外上后院速度如何？我们最大的心愿就是将来大家在国外也可以买到"海外版"的大软！

读者　周星池：看了《大软》第17期时，在"来信照登"中作者说创刊5周年时竟有人叠了365颗星给你们，十分感动。心想作为一名读者，我也应该做点什么吧。于是乎，嘿嘿嘿，由于学习较紧张，也没有人民币……于是乎，嘿嘿嘿送你们一些……说出来可别打我呀！（小编：废话连天，快交出来！）我说了！于是我送你们一些鸡毛（扑通……）！（呀，谁打我，刚才说了不打嘛！）但是俗话说得好："千里送鸡毛，礼轻情义重。"所以嘛，你们还是收下吧，千万不要打了呀（啊，谁又打俺，不要就不要嘛，打什么打，不玩了！）。

编者按：这位周星池的幽默感可谓直追星爷，我数数，一共有6根大小不等的鸡毛！呵呵，看信时的第一印象是该读者在寄鸡毛信，没想到居然是这样一份"大礼"，实在受之有愧。不过小编多鸡毛少，你这不是让我们内乱么？

读者　王旭东：潇潇秋雨中，飞车急行，本已看得见的书亭，又变得模糊不清。

飞车急停，超速潜行，那琳琅满目的新书，已被我一一看清。新书真不少，从《大众软件》到《体育明星》。翻开书包，发现人民币7元和心爱的飞机模型。狠狠心，买下"大软"，用手一掂，分量不轻。

潇潇秋雨中，推车急行，刚刚碰到一个图钉，怀揣"大软"的我，已被淋得模糊不清。

编者按：罪过罪过，这位同学其实有所不知，大软封面纸张的质量还不错，抵挡一场潇潇秋雨绰绰有余。希望读者在爱护大软的同时学会爱护自己的身体，做到身体大软两不误。

读者　闫春洁：我是大软的一名忠实读者（因money问题只买大软），大软就像个朋友一样伴我走过了数不清的日日夜夜（懒得去数）。每次新一期大软快要发行时，我就像个饿汉盯着橱窗中的面包一样盯着路口的小书亭。只要新"面包"——大软一来，我就会冲上去，拿起一本就一路小跑地回到家，一头栽进我的大软世界中。

最近我发现了一个很严重的问题：我越来越像一种动物了——牛。牛总是把吃进肚子里的草吐出来再吃进去；而我总是把看过几遍的大软翻出来再看一遍（中科院应重点观察大软给读者们造成的影响）。我又要吃草去了。Bye！

编者按：呵呵，照闫（mm？）读者的说法，牛岂不是永远也吃不到草啦：）？我们希望读者可以通过大软切切实实地学到一些知识，提高自己计算机水平。

晶合实验室　小虫

本期幸运读者

四川　杨博	湖南　李浩宇	湖北　邓凯
辽宁　谭鑫	江苏　郭仁杰	北京　徐进
甘肃　周涛	天津　李剑飞	
河南　白洋	河北　王　轶	

以上读者将获得由**北京中文之星数码科技公司**提供的**《智能狂拼II标准版》**一套。

榜主随笔

闲人之家

下了很久的决心，终于在这个星期天推掉了所有约会和工作，和朋友去爬了一回山。说来惭愧，来北京已经是第6个年头了，还是第一次爬香山。

第一眼看到香山时我略微有点失望，尽管是红叶节，但是漫山看去并没有多少红叶，确切地说都是黄叶。不过对我来说，最重要的不是红叶，而是这次难得的放松和运动。

上山时我们挑了一条最陡峭的路，人很多，只好随着人流缓慢移动，不时从路边超一超，出了一身汗，不到1个小时就登顶了，看来身体没有想象中那么坏。下山时我们走盘山道，放慢步伐，细细欣赏沿路风景，我觉得这才是旅游的本意。我摘了一些"红叶"，尽管我知道山下可以买到很红的叶子，可是我还是更喜欢自己采摘，我要把这些叶子寄给远方一位好朋友。她说过，只要我摘的红叶，而不是那些被醋泡红的叶子。

不管多么留恋假期，工作还是要做的，这期轮到我写榜评了。说实在的，以前不怎么看排行榜，因为我始终更相信自己的感觉。虽然是做硬件的，但是相信我的意见还是可以参考。软硬不分家，一个用户硬件水平高低可以由他（她）所使用的软件来判断，尽管会有点偏差，反之亦然。

本期最大的变化是游戏修改类软件得票数急剧上升，突前的金山游侠Ⅲ飚升411票，不仅一举将金山毒霸2001拉到第3，离榜首的QQ也只有一步之遥。另外2个著名的游戏修改器东方不败Ⅲ和FPE2000也人气急升，昂首挺进前10，成为TOP10的一道风景。也许盟军2等一系列游戏上市之后，新一轮的游戏修改热潮又要来临。

另一类在TOP10里拥有3个席位的是杀毒软件，金山毒霸2001尽管落到第3，却依然稳坐杀毒软件的头把交椅。另外2个杀毒软件瑞星2002和KV3000位置互换了一下，总的来说变化不大。从来没有一个时候我如此真切地感受到病毒的威胁，我拥有自己的计算机之后从未感染过病毒的光辉纪录在Nimda疯狂的攻势面前作古。我由此放弃了1款一直使用的杀毒软件投入了Symantec（赛门铁克）的怀抱，因为在我中毒的那天，我还升级了病毒库，实时防护也一直打开。尽管我一直诟病Symantec的软件功能强大但是太耗资源，但是在危险来临时，你就会明白，系统的安全才是最重要的事情。挑选一款好的杀毒软件吧，它对你计算机的重要程度不亚于你身上的衣服。

翻译类软件金山快译2002和东方快车3000的位置稳固，排名丝毫不变。这2个全文翻译类软件能够保持这样的成绩出乎我意料，在我的概念里，金山词霸似乎更有理由取代它们的位置。全文翻译类软件在技术上发展缓慢，翻译引擎远远没有实现智能化，全文翻译的效果实在不能令人满意。指望翻译软件来翻译文章目前似乎还不是一个明智的选择，对于用户而言，学好英文比挑选翻译软件更加重要，一个字典类软件已经足够。

网络软件依然由即时通讯类的QQ坐帅，下载类的蚂蚁还是在老四的位子上爬行。一个软件对于用户来说，使用习惯非常重要，当然前提是功能不能太差，QQ和蚂蚁就是这样软件的典型。QQ流行开之前，我一直在用ICQ，并且现在还是在用。但是现在我不得不用QQ了，因为大家都用，我的好友更多的在QQ上，并且习惯QQ之后觉得它也还不错，尽管我一直认为在功能的完善程度和稳定性上QQ都不如ICQ高。

MagicSet V3.77黯然退出TOP20让我有点伤感，很早以前我就在用超级兔仔了，尽管我可以通过修改注册表来实现MagicSet几乎所有的功能，但是有这么一款软件修改系统还是很方便的。取代MagicSet的是Realplayer8.0，大家都很熟悉的流媒体播放软件。

如果我的电脑只能装10个软件，那么它们会是：1.Norton SystemWorks 2002、2.Winzip 8.0、3.Office XP、4.Photoshop 6.0、5.QQ 0710b、6.WinDVD 3.0、7.PQMagic7.0、8.ACDSee 4.0、9.NetAnts 1.24、10.Winamp 2.77。选择它们的原因很简单，有了这10个软件基本上我所有的工作都可以完成了。

晶合实验室　小虫



热门软件排行榜 Top 20

名称	版本号	名次	票数	名次升降
腾讯QQ	2000b	1	1232	○
金山游侠	III	2	1104	↑
金山毒霸	2001.10.10	3	667	↓
NetAnts	V1.24	4	583	○
金山快译	2002	5	581	○
东方快车	XP	6	439	○
KV3000	V45	7	421	↑
瑞星杀毒软件	2002	8	376	↓
东方不败	III	9	280	↑
FPE	2001试用版	10	279	↑
Office XP	——	11	257	↑
Photoshop	V6.0	12	225	○
Flash	V5.0	13	223	↑
Magicwin98	V1.3f	13	223	↓
网际快车FlashGet	V0.96	15	202	↓
金山词霸.net	2002	16	200	↓
Internet Explorer	V6.0	17	198	↓
WPS Office	——	18	172	↓
RealPlayer	V8.0	19	144	○
FoxMail	V4.0 beta2	20	117	↓

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.1
ACDSee	V4.0
Winamp	V3.0 beta 1
超级解霸	2001

热门软件下载排行榜

本月名次	软件名称	下载次数
1	腾讯QQ 2000B Build 0710b	113720
2	NetAnts 网络蚂蚁中文版 1.24	110436
3	ACDSee 4.0	96539
4	Winamp 完全版	87643
5	RealPlayer V8.0 Basic 中文版	77512
6	WinZip V8.0 汉化第二版	63388
7	Norton AntiVirus 2000/2001 病毒库	52091
8	超级兔子魔法设置 中文完整安装版	43472
9	网际快车 FlashGet V0.96	39723
10	ZoneAlarm Pro V2.6.88	36174

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、中国下载网站（www.download.com.cn）、世纪软件园（cnsw.6to23.com）联合推出。



智慧演绎 无处不在

流行铃音 一听倾心

Music Box

心语™T191

语T191, 流行铃音随心下载, 让你情不自禁爱上它！

可爱的心语T191, 漂亮不打折, 动听百分百！

更多美妙音乐铃音选择, 自2001年10月1日至12月31日可登录：www.motorola.com.cn

下载全球华语排行榜每周TOP10流行金曲铃音¤, 美妙动听, 沟通更开心！

文字短信息*, 附加魅力图片, 一次表达双重心意; 更可群组发送*, 轻轻一点, 心意互通,

多好友瞬间分享快乐！

下载全真动画屏保¤, 天天新面孔, 点亮好心情！

心语T191, 情不自禁！

¤ 视系统状况及网络商提供服务而定（动画技术是由NEOMTEL公司提供）

* 需网络支持

心语T191, 即得精致的上市特别礼品“可爱绒绒兔手袋”一个(限量发送45000个)或

爱兔形收音机”一个(限量发送10000个)。数量有限, 送完为止 。



月蓝



星银



雅灰

拉热线：800-810-5050 010-65642405

中文网址：www.motorola.com.cn

保留对产品外观及设计改进和改变的权利, 而无需事先通知。


与十名少女的交往中，
你将发现那最值得珍惜的回忆。
这一切，将在深秋聚集……
PS、DC人气恋爱游戏登陆PC！
秋之回忆
中文版


EVE ZERO
夜行侦探
—零—


英雄本色
A MAN WITH NOTHING TO LOSE
48元


新天地权威游戏攻略丛书
盟军敢死队 2
22元

庆祝"广州"
"重庆"服务器开通

龍族 V0.69

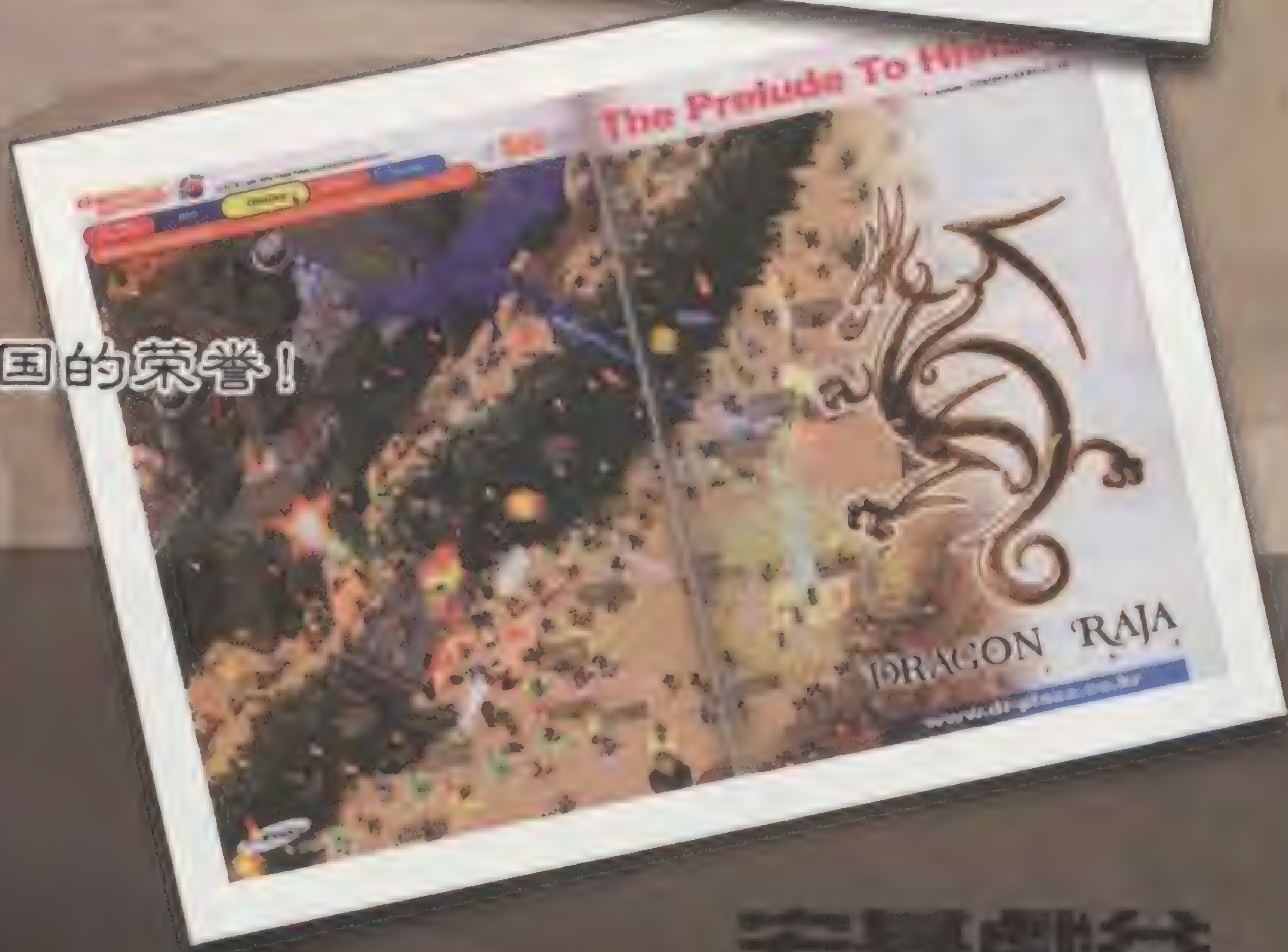
为了驱逐黑暗
迎接破晓的黎明
保卫祖国的圣战即将展开
诗人口中歌颂的英雄将在此诞生...

決戰天下



- 开设大规模国战系统，
  让你享受战斗的快感！
- 增设全新震撼剧情，
  体会丰富的游戏内涵！
- 多样化的职业技能，
  让你感受丰富多彩的网上人生！

我现在要出征，
我现在要出征……
我誓死保卫国家，争取祖国的荣誉！



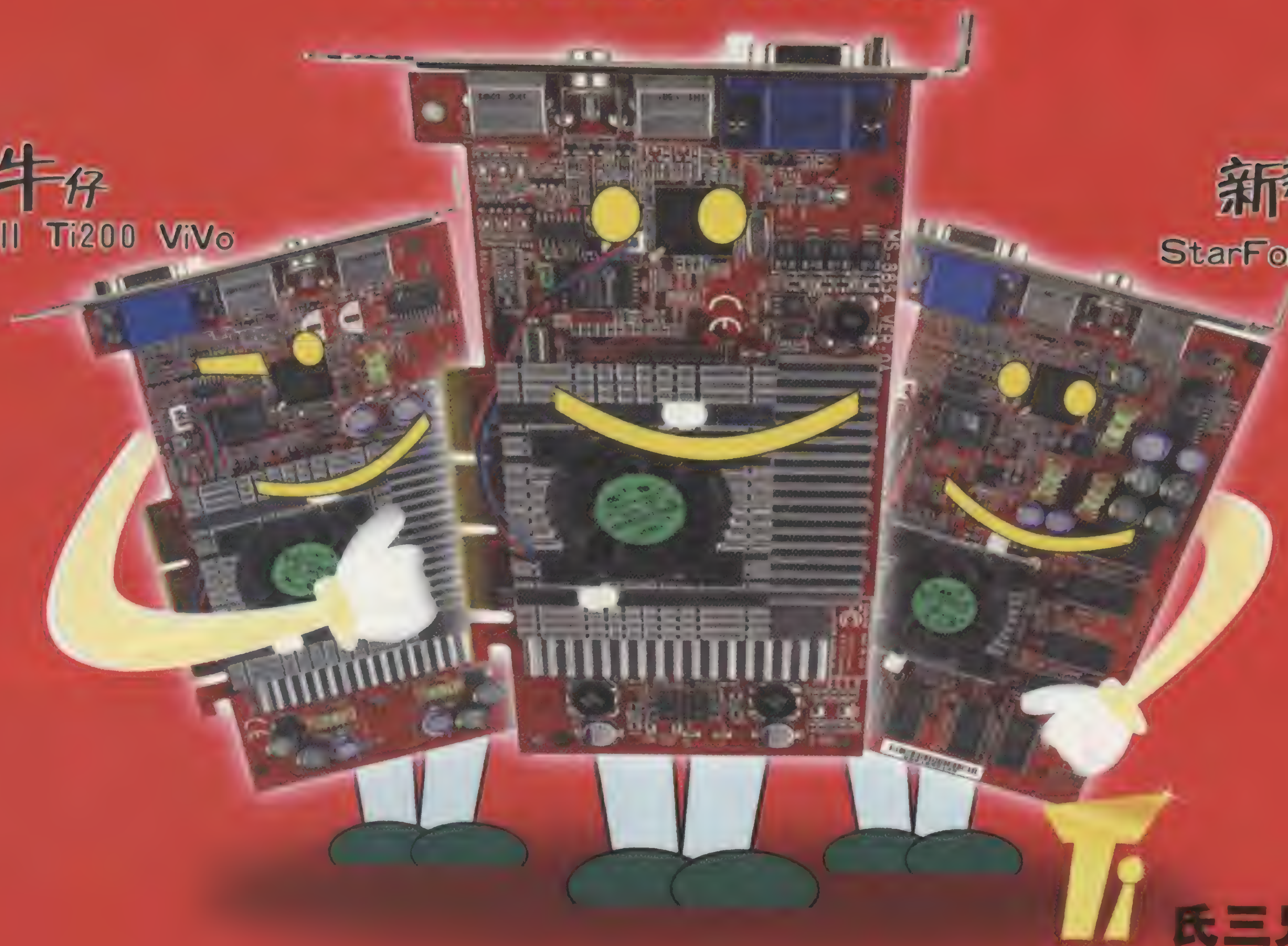
龙族客服电话：
上海：（021）54260266
北京：（010）64343578

北京 电话：（010）88018344
上海 电话：（021）64223192
广州 电话：（020）38482005

宏碁戲谷
www.DRAGONRAJA.com.cn



无敌小子
StarForceIII Ti500 ViVo



新的棒的无敌

微星Ti系列产品全新上市

! 盟创成为微星显卡总代理。力推StarForce MX200惊喜价￥399特别

! 网上"圣诞狂喜曲—MSI送大礼""让您圣诞节收到狂喜大礼"

中国总代理

盟创科技
TIMESRUNNER

北京盟创科技有限公司
Http://www.timesrunner.com.cn
E-mail:sales@timesrunner.com.cn

北京 010-84990125
深圳 0755-2129338

微星技术咨询热线:
上海 021-52402018
北京 010-88096154
深圳 0755-2126946
Http://www.microstar.com.cn

StarForceIII Ti500 ViVo
- GeForce3 Ti500
- 64M 3.8ns DDR
- 支持AGP2X/4X
- 视频输入/输出功能（标配）
- 核心频率240MHz/显存频率500MHz
- MSI独家设计硬件监测功能
- MSI独有的Live Bios & Live Driver
- 3D立体眼镜（可选）
- Twin-BIOS功能

StarForceIII Ti200 ViVo
- GeForce3 Ti200
- 64M 4ns DDR
- 支持AGP2X/4X
- 视频输入/输出功能（标配）
- 核心频率175MHz/显存频率400MHz
- MSI独家设计硬件监测功能
- MSI独有的Live Bios & Live Driver
- 3D立体眼镜（可选）
- Twin-BIOS功能

StarForceII Ti ViVo
- GeForce2 Ti
- 64M 5ns DDR
- 支持AGP2X/4X
- 视频输入/输出功能（标配
- 核心频率250MHz/显存频率
- MSI独有的Live Bios & Live
- 3D立体眼镜（可选）
- Twin-BIOS功能

惠威音响

展 现 声 音 魅 力 ！

- 100%豪华木制高密度低辐射高强度箱体
- 领先业界优化Thiele / Small参数专业声学系统设计
- 六英寸长冲程大功率扬声器单元提供澎湃超低音
- 内置高保真电子分频Hi-Fi功放系统令音质清澈透明
- 采用方便的线控器控制系统音量调节 / 静音开关
- 惠威M-20W是一款2.1有源多媒体音箱系统。她是继M-2000后又一款新的电子分频有源多媒体音箱（每个声道都有自己单独的功率放大器）。M-20W是由两个小型卫星音箱和一个低音炮另加一个线控器（主音量的大小控制和静音开关）组成，共采用三只惠威扬声器，卫星音箱所用的是惠威M3N（3寸）全频带防磁扬声器单元，超低音所用的是惠威专业6寸长冲程大功率扬声器单元。
- 惠威M-20W卫星音箱小巧玲珑，造型富有现代感和艺术感，让人爱不释手，她的上、下两块障板是黑色钢琴漆外观，光可鉴人，顶板正面的弧形凹槽与喇叭外形搭配巧夺天工，是外形设计的点睛之笔。M3N采用的金黄色3寸铝镁合金振膜扬声器是惠威最新研制的多媒体专用防磁扬声器，设计先进、声音比普通的纯铝振膜扬声器更加真实，没有所谓的金属声；同时由于M3N是全频带设计，系统更加简洁可靠。M3N是惠威自己设计的专业多媒体扬声器，惠威工程师通过仔细优化扬声器参数，使音效达至更理想境界。
- 有源超低音音箱外观和卫星音箱相互辉映，外形优美，摆位方便。加长的线控器方便超低音音箱摆位，使您可以将超低音音箱随意放置，节省工作空间。特大的散热器保证功率放大器工作稳定，独立的超低音音量控制，电源总开关，方便的卫星音箱连接端子以及简洁的可操控性能，无不体现了惠威工程师一切以用户实际需求为理念的现代设计思维。
- M-20W融入了惠威先进的声学设计理念，她能够与电脑多媒体、MP3、MD、CD、DVD等各种小型播放机很好的匹配、发挥优美的音色。



惠威 M-20W多媒体音箱

惠威（美国）Swans Speaker Systems, Inc. C103, 2550 Corporate Place, Monterey Park, CA 91754 USA Tel:1-323-881-0606, Fax:1-323-881-0957 web: www.swanspeaker.com
惠威（香港）香港上环干诺道中200号信德中心东翼招商局大厦1709室 电话：(852)2587-8728 传真：(852)2587-8768 电邮：hongo@netvigator.com
惠威（中国）广州市黄埔大道163号富星大厦东塔21层 电话：020-87538667 传真：020-85201260 网址：www.dulcet-china.com

惠威珠海分公司 0756-8875899
惠威上海分公司 021-63061954
惠威深圳分公司 0755-3762814
惠威成都分公司 028-3371863
惠威广州分公司 020-87514606
惠威广州海印专卖 020-87568537
惠威广州中华广场专卖 020-83739383
惠威上海曲阳专卖 021-65538682-23074
惠威上海美罗城专卖 021-64268342
惠威上海曹杨专卖 021-62541369
惠威上海第一百货专卖 021-63223344-52528
惠威深圳东门专卖 0755-2380440

惠威深圳天虹专卖 13924590680
惠威成都成华街专卖 028-3329042
惠威成都人民商场专卖 东御街19号艳虹电器营业厅
深圳奥申电脑公司 0755-3212881
广东江门金网 0750-3104155
广东汕头恒星商行 0754-8168205
广东佛山红金龙 0757-2292761
广东广州天河电脑城 020-38499087
广东广州太平洋电脑城 020-87517233
北京临界点商贸 010-68650546
云南昆明威肯 0871-5375436

云南昆明威力科公司 0871-5117898
吉林茂仁科技公司 0432-2488062
吉林长春力盟电脑 0431-5634759
上海海连盛科技 021-64268011
广西南宁联艺 0771-2623457
广西柳州联创科技 0772-2864575
江苏南京金华文计算机 025-3681990
江苏徐州高品 0516-3803892
江苏苏州新天地 0512-5517779
四川成都诗雨 028-5454281
四川成都新宇 028-5455882
重庆瑞丰 023-68790971

重庆思优普 023-68610354
贵州遵义天地软件 0852-8633815
贵州贵阳金禧电脑科技 0851-5280865
辽宁沈阳百越科技公司 024-23966327
辽宁沈阳远达公司 024-23966643
辽宁大连恒基商业 0411-2503535
福建惠威专卖 福州东街口东百集团B楼五层
福建泉州龙泉 0595-2988266
福建漳州富利科技 0596-2096261
陕西西安普照科技公司 029-5598151
黑龙江哈尔滨世纪大吉 0451-6292378

湖南长沙杰诚科技 0731-415
湖北武汉光信科技 027-8765
河南郑州一方科技 0371-381
河南南阳四达电子 0377-316
河北邯郸科海公司 0310-321
浙江杭州华特电脑 0571-821
浙江金华音达 0579-246
浙江温州和力 0577-8882
山东济南中泺源 0531-601
山东青岛诚信电脑 0532-380
江西南昌创佳科技 0791-623
安徽合肥新狮城 0551-363








亚联游戏
Asiagame.com

恒星科技 Rage

速！飙命！飙极限！

实的视觉画面
验的路况实感
度的火爆追逐

eracer

e族在赛车

全球最棒的大型网络赛车游戏！
尽情释放激情挑战你的视觉神经！

11月
雷霆狂奔上市！



各零售店有售
热卖中…
定价：58元



年底贺岁
定价：68元



敬请关注上市日期
定价：58元

超值价
58元

恒星互动数码科技发展有限公司

电脑新时代

WWW.PCNEWTIMES.COM

《电脑新时代》月刊

主办单位：科学出版社
协办单位：大众软件杂志社
编辑：《电脑新时代》编辑部
刊号：ISSN 1009-6795
CN11-4451/TP
邮发代号：2-952
页码：全书128页黑白，16页全彩
出版日期：每月5日
每本定价：5元
全年定价：60元

《电脑新时代》是一本新锐纯硬件月刊，文章清新活泼，特个性十足，攒机供销社、涩谷、跟我动手、灵龙书吧、飞鸟认证代茶坊等都可以令你在轻松的氛围中学到坚硬的知识。

鲜明的个性精彩的趣味时尚的特色属于新时代的你，拥有时代》，圆你飞鸟之梦。

年度征订将届，我们改版加页不加价，欢迎订阅《电脑新本刊邮发代号：2-952，全国各地邮局均可订阅，到本订阅还可享受全年超值特惠订阅套装。

年度大改版
再送16页

2002年度超值特惠订阅套装：

凡至本刊邮购中心订阅可享受6重 连环优惠

a. 订阅价减免10元，即50元/12期（平邮，免邮资）
b. 定即送，晶合互动多媒体公司友情赠送2002年最新发行游戏一套（简版）
c. 年度订户（12期）即获赠冠群金辰公司友情赠送市值268元完整版杀毒软件KI
d. 年度订户除享受上述特惠外，另加10元，即可获得《飞鸟一夏》一本，限量3
e. 赠第二届"电脑新时代"奖券一张
f. 赠飞鸟1代认证卡一张（凡购本刊其它产品均打8.5折）

《电脑新时代》编辑部在9月底倾力奉献制作的国内第一本硬件小说《飞鸟一夏》已经隆重面世，该书内含3"迷你光盘一张，共342页（另有前彩16页），并随赠飞鸟认证卡，定价18.6元。大家如在各地书报亭未能买到，请直接与我们的邮购中心联系，享受特惠价18元



邮购中心
地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱　邮编：100089　电话：010-82634092、82634107

华彩软件]
SOFTCHINA
专业软件发行商

炽炎传说

FINAL WAR FREEDOM & HONOR





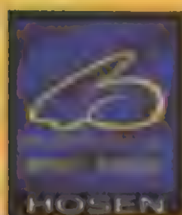




英雄培养与佣兵
角色双系统并存



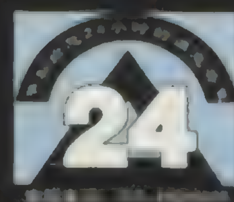
11月
闪亮登场
4cd 69元



经销：北京神州华彩网络软件有限公司

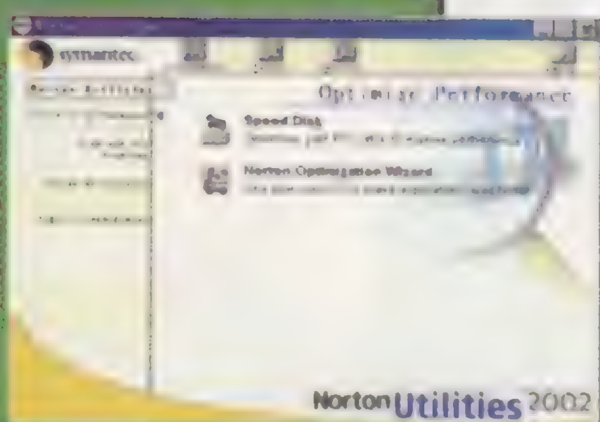
京天下华彩网络软件有限公司 发行
p://www.softchina.com.cn

地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096905 E-mail：servicepub@softchina.com.cn



要目

2001年第22期 总第111期



Norton Utilities 2002使用指南

19

Norton Utilities是由美国Symantec公司开发的一套PC实用软件工具包。它集成了磁盘修复、磁盘优化、系统维护、系统优化等一系列功能。就连微软也从Symantec公司购买它们，转化成当时的ScanDisk和Defrag，其影响力可见一斑。



44

nVIDIA新“三维元素”——钛系列评析

对于游戏爱好者来说，最令他们感到遗憾的是GeForce3在诞生后的半年时间里几乎没有[illegible]，而现在nVIDIA新的“三维元素”已经粉墨登场了。与以前GeForceX Pro或是Ultra之类的命名（以时钟频率来区分）相比，伴随新版本的GeForce3的是一个更有创意的名字——钛（Titanium），它意味着什么呢？更新或是更好？



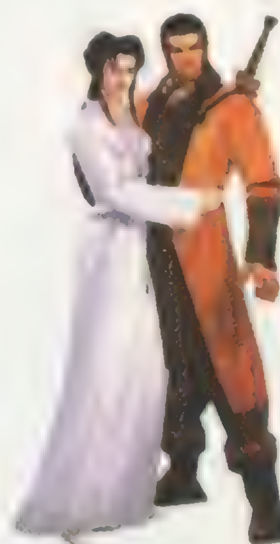
仙狐奇缘前传——水火金雷

132

还记得年初北斗星那款号称花费了6年时间企划制作的《仙狐奇缘》吗？仅仅时隔大半年，北斗星就趁热打铁推出了《仙狐奇缘》的续集——《水火金雷》，通过笔者数十小时奋战的感受，从总体上来看，《水火金雷》表现出了比前作更加优秀的品质。

[illegible]

[illegible]续上一集的故事，在这一集中作了一个了结。尽管游戏面市后[illegible]但从另一个方面看，[illegible]对这个游戏以及这一[illegible]于游戏开发者来说，能[illegible]就是一件好事，毕竟[illegible]是乐意去感受一下这[illegible]可以从玩家的关注中[illegible]



142

目录

新闻速递

1 信息与动态
3 先睹为快

新品初评

6 方正MP3-3080播放器
7 精英PV4XAD主板
8 罗技极光无影手鼠标键盘组
9 三星Yepp YP-500 MP3播放器
10 易盈小邮鼠

专题综述

12 发自沈阳的特别关注

实用软件

19 Norton Utilities 2002使用指南
26 超级图片优化专家——Imag
29 Flash屏保跟我来
31 中国共享软件
33 幻彩多媒体

硬件评析

40 AMD Athlon XP新编号之议
44 nVIDIA新“三维元素”——钛系列评析
51 市场行情
53 驱动、报价

网络时代

55 代理服务器搜寻工具大全及使用方法
57 ADSL Modem选购指南
59 再展宋唐风——网络古典诗词专题网
62 中间件在网站系统中的应用

应用心得

63 深入挖掘ExeScope之潜能
66 坏盘拷贝谁更强
68 PS/2鼠标超频

问题交流

69 问题解答
72 疑难求解

读编往来

73 来信问答
74 大众闲话——八大“门派”和JS的故事
76 美丽新世界

游戏剧场

77 命运注定的空间（四）

编辑部报告

近来在晶合后院闲逛，偶然发现网友“与冰相伴”所发的“晶合一年来十件大事记”，细读之下，心中不禁感到十分惶恐——晶合后院社区1999年12月10日24时正式开通，到现在已近两年，可是我们作为社区的父亲母亲，可曾真正在心里关怀过、爱护过这个初生的孩子吗？当我向网络组的同事们询问起社区诞生的那个时刻时，得到的却是含混不清的回答；而我们的编辑们，又有谁能列举出后院的十大事件呢？这让我真的有些惭愧了。所谓历史，无论巨细都应有所留存，为此，我将“与冰相伴”的帖子录在下边：

与冰相伴（命苦的少帅）经验：12822　财富：0　等级：史莱姆 Lv100

不知不觉来到后院1年多了，经历的也算蛮多的了，现在是总结一下的时候了，纯粹个人意见而已。

十、神秘岛征文——后院精华文章所在。
当时斑竹地之龙，为了振兴神秘岛版块，而发起的征文运动。真是百花齐放啊，可惜现在已经看不见如此的富饶场景了……

九、余小雪砸版事件——后院最值得纪念的砸版事件。
一个MM，因为看不起标准数码写的什么假面10大才子论，而发贴挑战，最后由CD播放器解出来了那个卷字诗，才保住众GG面子。可惜从此以后，伊人不见芳踪。

八、剑盟暴走的碧落事件——后院有史以来最大之骗局。
最近才发生的大事，不用我多说。

七、RPG接触的辩论会——后院第一次有像样的活动。
虽然只开了2次就夭折，影响也不算太巨大，但这是后院第一次我经历过像个样子的活动，值得写入历史。

六、恶意刷版事件——后院的恶梦。
所刷版面之巨大，影响之恶劣，令人惊叹。

五、“轻描淡写”版反九戈龙事件——后院最大的倒版主活动。
牵扯进来的不只有“轻描淡写”的“九戈龙”、“赤神”、“与冰”等人，更有“美丽人生”、“BIGXIA”、“秋风清”等其他版面的斑竹。后院建成以来反斑竹不是没有，但像那么厉害的倒是开天辟地头一遭。

四、多次的后院聚会——培养大家感情。
北京数次，好象上海等地也有，使网友不局限于一个ID，终于活生生地见面了，许多也成了现实的朋友。

三、后院精英砸“榕树下”——使大家认识到自己的力量，也摆正了自己的位置。
“榕树下”侠客山庄和后院“云淡风清”区永远不会抹杀的一笔，“云淡风清”出尽几乎所有精华，像斑竹去了“九戈龙”、“赤神”、“雅客”、“蝶影”、“秋风清”……其他象“女娲之子”、“李赛特”、“与冰”、“圣者晨雷”、“赫连”等也无一不是“云淡风清”区中坚力量，当然还有其他版的骨干“GAME牛仔”、“宁珂”等，最终没有分出胜负，但其进步意义绝对不能抹杀。

二、狂人骂人事件——甚至闹上了杂志。
不用说，大家都知道了。

一、后院有史以来最大的事件：云起事件
几乎所有版面都牵扯进来，以云起宣布离开而结束，后院流失了一大部分精英，痛心疾首！

唉，真正痛心疾首的应该是谁呢？
公元2001年12月09日，新任晶合后院大内总管阿飞，将邀携后院历任总管Lrosa、啃、云起、狂人等共同召开晶合后院成立两周年纪念会，希望这能成为后院新生命的开始……

晶合后院两岁了！

walker@popsoft.com.cn
完成于2001年10月31日15时24分

目录

专题企划

107 真实是怎样炼成的？

——《英雄本色》（Max Payne）图像技术分析

111 “战国时代”看大宇

前线地带

@烽火传书

116 摩托英豪Ⅲ

117 魔域帝国

118 鬼神之门

119 模拟人生——燃情约会

120 神秘之旅

121 新剑侠情缘

123 三国赵云传

@游戏试炼场

124 美丽创世纪





晶合通讯

125 中国游戏报导

127 域外情报站

128 打盗专栏

游戏赏析

130 暗黑武士

132 死亡之屋2

134 仙狐奇缘前传——水火金雷

攻略指引

136 神秘岛Ⅲ——放逐

142 新神雕侠侣贰

152 奥秘——科技与魔法

在线争锋

162 永远的战网

——暗黑破坏神Ⅱ：毁灭之王战网游戏经验谈

有字天书

@补丁铺 167-168

游戏汉化大礼包、《盟军敢死队2》大礼包

中文游戏补丁大补包、优秀修改器大礼包

@秘技屋 169－170

重返狼穴、黎明圣记、城市百分百

神秘岛Ⅲ——放逐

巴黎——达喀尔拉力赛

乐高赛手

神怪聊斋——鬼寺

第三次世界大战——黑金

公路战争、苍穹战记、仙剑客栈

抢救贫穷大作战

公主的回忆





大画戏游

171 编辑部的故事（十五）

TOPTEN

173 晶合聊天室

175 榜主随笔

176 热门软件排行榜

大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 朱俊飞 李广才 彭程 任然 李建军
专题记者 汪铁 余蕾 戴军辉 郭都
校　　对 郑佛水 邵学翊 朱飞
美术编辑 祁津忆
本期责编 李广才
电　　话 (010) 88118588-1200
传　　真 (010) 88135594
新闻热线 (010) 88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广 告 部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊 霍虹
电　　话 (010) 88118588-8000
传　　真 (010) 88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 (010) 88135613
传　　真 (010) 88135614
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　　话 (010) 82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　　话 (010) 82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　　话 (010) 88118588-6000
平面设计师 宫健 林静 黄莺
印　　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年11月16日
零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

媒体DELL INSPIRON™ 8100笔记本电脑

秀的组件，才能配置出完美的戴尔笔记本电脑。
PIRON™8100笔记本电脑，采用最高可达英特尔®
理器1.2GHz-M的强劲动能，通过完美的硬件配备，
端台式机的全部性能；它配有超级3D表现力的
Force2 Go™3D图形加速卡，视频剪辑能力及超级
k技术；容量高达48GB的硬盘驱动器，可存储更
频和更多MP3文件，也可更方便地从互联网中获
料；从128MB到512MB的内存选择，为"海量"
出提供了方便，是商务移动办公的高端选择；大
质15英寸彩色UXGA显示屏，更是提供了其他产
比拟的引人入胜的显示效果；而"靛蓝"、"茄
殊灰"、"葵黄"四款时尚色彩，将适于各种环

戴尔全系列产品采购指南，请访问：
sina.com.cn
及个人用户请于周一至周五8:30-18:30，周六9:00-
戴尔计算机(中国)有限公司免费销售专线、或访
国网站：www.dell.com.cn

国际品质，本土价格



多能型笔记本电脑

- B SDRAM内存/20GB¹硬盘
- Wavetable 3D Positional声卡
- on/Kardon® Odysey®2音箱(内置)
- 速最大CD-ROM
- 寸彩色Super XGA+ TFT显示屏
- Microsoft® Windows® 2000 Professional
- ini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 寸软盘驱动器
- 限保修(1年下1工作日上门服务)*

至11月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费
D-ROM，或可获得节省人民币500元的优惠。
币888元，即可获得升级大礼包。
0GB硬盘，• 升级至256MB(2×128)内存。

英特尔® 奔腾® III处理器866MHz-M
AGP的16MB NVIDIA® GeForce2 Go™3D图形加速卡

置价
民币 **17,688**

需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE 配置代码：B541016Z-810246

英特尔® 奔腾® III处理器1GHz-M
Vidia® GeForce2 Go™3D 4X AGP图形加速卡/便携包

置价
民币 **18,888**

需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE 配置代码：B541019-810246

济实惠型笔记本电脑

11月15日至11月30日期间，购买此款笔记本电脑，另加人民币888元，即可获得升级大礼包：
- 升级至20GB硬盘；
- 升级至128MB内存；
- 升级至DVD-ROM

L INSPIRON™2500 笔记本电脑
英特尔® 赛扬™ 处理器900MHz

- MB SDRAM内存
- GB¹ 硬盘
- el® 3D AGP图形加速卡
- 最大可达到8.0MB共享系统内存的显存)
- und Blaster兼容声卡
- 倍速最大CD-ROM
- .1英寸彩色SVGA TFT显示屏
- 装 Microsoft® Windows®
- 00 Professional
- 5英寸软盘驱动器
- 年有限保修(1年下1工作日上门服务)

配置价
民币 **10,588**
地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B541111-810246

超轻超薄型笔记本电脑

11月15日至11月30日期间，购买此款笔记本电脑，另加人民币888元，即可获得升级大礼包：
- 升级至20GB硬盘；
- 升级至128MB内存；
- 升级至DVD-ROM

DELL INSPIRON™2100 笔记本电脑
移动英特尔® 奔腾® III处理器700MHz

- 带有Intel® SpeedStep™ 技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器700MHz
- 128MB SDRAM内存/10GB¹ 硬盘
- 集成10/100 LAN网卡
- 带有2X AGP的4MB ATI Mobilty M™ 3D图形加速卡
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 内置56K调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 预装 Microsoft® Windows® 2000 Professional
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价
人民币 **14,488**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B541115-810246

个性时尚型笔记本电脑

11月15日至11月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费升级至20GB硬盘，或可获得节省人民币500元的优惠，或可免费获得Iomega Pocket Clik Drive。

DELL INSPIRON™4100 笔记本电脑
移动英特尔® 奔腾® III处理器866MHz

- 带有Intel® SpeedStep™ 技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器866MHz
- 64MB SDRAM内存
- 10GB¹ 硬盘
- 带有4X AGP的16MB ATI Radeon™ SDRAM图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windowst® 2000 Professional
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

Iomega Click Drive

标准配置价
人民币 **14,288**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B541116-810246

个性时尚型笔记本电脑

11月15日至11月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可获得节省人民币500元的优惠。

DELL INSPIRON™4100 笔记本电脑
移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz

- 带有Intel® SpeedStep™ 技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz
- 128MB SDRAM内存
- 20GB¹ 硬盘
- 带有4X AGP的16MB ATI Radeon™ SDRAM图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 8倍速最大DVD-ROM
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windowst® 2000 Professional
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价
人民币 **19,988**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B541021-810246

优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。以上产品图片仅供参考。* 国际服务仅限全球29个国家。以上价格已包含增值税。

订购时请向我们的销售代表咨询详情

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统 www.microsoft.com/piracy/howtotell
商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线



戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 www.dell.com.cn

免费电话订购
800-858-2092

未开通800地区请拨打收费电话
0592-818-1868



邮发代号：82-726
零售价：￥6.50元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN